

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**  
**mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC**

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención  
Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC.**

**AUTORES:**

Dayana Aracely Cuenca Quezada  
Diego Danielo Garay Mauqui  
María Gabriela Cortez Salcedo  
Jean Carlos Macías Minaya  
Henry Renato Moreano Quimbita

**TUTORES:**

Jesús Sánchez  
Luis Guerrero  
Noelia Salvador

**El Entorno Virtual Google Classroom como medio de motivación para la  
mejora del Rendimiento Académico de los Estudiantes de 11vo y 12vo  
semestre de la UDLA de la Carrera de Medicina.**

## Autoría del Trabajo de Titulación

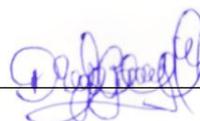
Nosotros, *Dayana Aracely Cuenca Quezada, Diego Danielo Garay Mauqui, María Gabriela Cortez Salcedo, Jean Carlos Macías Minaya, Henry Renato Moreano Quimbita*, declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *El Entorno Virtual Google Classroom como medio de motivación para la mejora del Rendimiento Académico de los Estudiantes de 11vo y 12vo semestre de la UDLA de la Carrera de Medicina*, es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Dayana Aracely Cuenca Quezada

Correo electrónico:

[dayanacuenca1996@outlook.com](mailto:dayanacuenca1996@outlook.com)



Diego Danielo Garay Mauqui

Correo electrónico:

[diegogm16@hotmail.com](mailto:diegogm16@hotmail.com)



Maria Gabriela Cortez Salcedo

Correo electrónico:

[dra.mariagabrielacortez@gmail.com](mailto:dra.mariagabrielacortez@gmail.com)



Jean Carlos Macias Minaya

Correo electrónico:

[jean98macias@gmail.com](mailto:jean98macias@gmail.com)



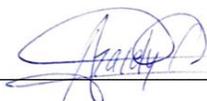
Moreano Quimbita Henry Renato

Correo electrónico:

[rnt.mrn18@gmail.com](mailto:rnt.mrn18@gmail.com)

## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

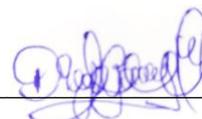
Nosotros, **Dayana Aracely Cuenca Quezada, Diego Danielo Garay Mauqui, María Gabriela Cortez Salcedo, Jean Carlos Macías Minaya, Henry Renato Moreano Quimbita**, en calidad de autores del trabajo de investigación titulado **“El Entorno Virtual Google Classroom como medio de motivación para la mejora del Rendimiento Académico de los Estudiantes de 11vo y 12vo semestre de la UDLA de la Carrera de Medicina”**, autorizamos a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



Dayana Aracely Cuenca Quezada

Correo electrónico:

[dayanacuenca1996@outlook.com](mailto:dayanacuenca1996@outlook.com)



Diego Danielo Garay Mauqui

Correo electrónico:

[diegogm16@hotmail.com](mailto:diegogm16@hotmail.com)



Maria Gabriela Cortez Salcedo

Correo electrónico:

[dra.mariagabrielacortez@gmail.com](mailto:dra.mariagabrielacortez@gmail.com)



Jean Carlos Macias Minaya

Correo electrónico:

[jean98macias@gmail.com](mailto:jean98macias@gmail.com)



Moreano Quimbita Henry Renato

Correo electrónico:

[rnt.mrn18@gmail.com](mailto:rnt.mrn18@gmail.com)

D. M. Quito, noviembre 2024

## Agradecimiento

Yo, **Dayana Aracely Cuenca Quezada** quiero agradecer en primer lugar a Dios por guiar mi camino y permitir cumplir una meta más en mi vida, a mis padres por su amor incondicional, paciencia y comprensión, a los tutores y docentes por su orientación, apoyo constante y valiosos consejos durante todo el proceso de investigación y finalmente a mis compañeros quienes han contribuido a la realización de este trabajo, por su paciencia colaboración y amistad, mi más sincero agradecimiento.

Yo, **Diego Danielo Garay Mauqui** quiero agradecer en primer lugar a Dios quien ha sido mi guía en este camino para poder culminar este proyecto importante, en segundo lugar a mi madre que ha sido mi pilar fundamental para poder cumplir una meta más en mi vida, a mi hijo y demás familiares quienes me han dado ese apoyo incondicional, también a los tutores y docentes quienes han sido nuestro apoyo en este tiempo de estudio y como no agradecer a mis compañeros quienes han ayudado mucho en la realización de esta tesis mis más sinceros agradecimientos.

Yo, **María Gabriela Cortez Salcedo**, quiero agradecer a Dios, por permitirme soñar y darme las herramientas para cumplirlas, a mi familia mi madre quien siempre me acompaña y me muestra que la fe y el trabajo constante nos permite llegar a la meta. A mis alumnos de la UDLA, del internado rotativo, quienes me motivaron para seguir con mi formación y aprender mucho más para generar conocimiento que les permita aprender y ser buenos profesionales en el campo de la medicina.

Yo, **Jean Carlos Macias Minaya** agradezco a Dios por brindarme la sabiduría y fortaleza para culminar este proyecto que marca una importante etapa en mi vida, a mis padres por darme el apoyo y haberme forjado buenos valores y ser la persona que soy, a mi esposa e hija que son el impulso y motivación para seguir preparándome y luchar por ellas, también agradezco a los docentes sus enseñanzas y consejos, por ser buenos tutores y guías durante este proceso, finalmente a mis compañeros de grupo por su valiosa colaboración y dedicación, cada uno de ustedes han sido un pilar fundamental en este proceso, mis agradecimientos hacia ellos.

Yo, **Henry Renato Moreano Quimbita** agradezco a Dios por haberme dado la vida y permitir que me siga superando, a nuestros docentes por su experiencia, paciencia y apoyo constante que fueron fundamentales para la realización de este trabajo. A mi pequeña familia, por su amor incondicional y su apoyo constante ya que son y fueron el motor que me permitió

completar este camino. A mis compañeros de trabajo que participaron en esta investigación, que por más momentos de estrés y alegría. Ustedes fueron mi red de contención y su amistad me ayudó a mantener el ánimo en los momentos más duros y esta tesis es el resultado de un esfuerzo colectivo, y su colaboración fue crucial para su realización. Y por último a la Universidad, por brindarme la oportunidad de crecer académica y profesionalmente.

## **Dedicatoria**

Yo, **Dayana Aracely Cuenca Quezada** dedico este trabajo especialmente a mi madre, mi fuente de inspiración y dedicación gracias por tanto especialmente por el apoyo en cada uno de mis sueños, a mi padre por sus consejos que han permitido que llegue tan lejos, a mis hermanos que son mi ejemplo a seguir y me enseñan que el amor verdadero existe, a mis sobrinos a quienes amo con todo corazón y me llenan de fortaleza y a mi novio por su amor y cuidado incondicional y por acompañarme en el camino. Este trabajo es un reflejo de todo lo que hemos logrado juntos, los amo.

Yo, **Diego Danielo Garay Mauqui** dedico este trabajo a Dios quien ha sido mi guía y gracias a él he podido culminar la maestría, mi madre, hijo y familiares que gracias a su apoyo y esfuerzo constante hemos logrado culminar con éxito las metas propuestas y poder ser un ejemplo a seguir dentro de mi hogar.

Yo, **María Gabriela Cortez Salcedo** dedico este trabajo y el esfuerzo realizado a Dios y a mis padres quienes son un pilar fundamental en mi vida, y me enseñan cada día a no rendirme y seguir avanzando, a mi hermano por su apoyo y presencia y a mis abuelos que, aunque ya no están físicamente conmigo siempre los recuerdo con el corazón.

Yo, **Jean Carlos Macias Minaya** dedico este trabajo a mis padres por siempre apoyarme y motivarme constantemente para alcanzar mis logros académicos, a mi esposa e hija quienes han sido mi mayor motivación para no rendirme y ser un ejemplo en el hogar, también dedico este trabajo a mis hermanos por sus consejos y apoyo incondicional a lo largo de mi carrera profesional.

Yo, **Henry Renato Moreano Quimbita** dedico este trabajo realizado con todo el esmero, dedicación, y amor a ti mi Dios que me diste la oportunidad de vivir y regalarme una esposa y una familia maravillosa quienes supieron brindarme todo el apoyo moral en los momentos que más necesité y han desarrollado en mí, un espíritu noble lleno de esperanzas que con el conocimiento adquirido ser útil para la sociedad y para ser portador de nuevos conocimientos a nuevas generaciones.

## Índice de Contenido

1.	Introducción .....	3
1.1.	Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización.....	3
1.2.	Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación) .....	5
1.3.	Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	6
1.4.	Objetivo general .....	7
1.5.	Objetivos específicos.....	7
2.	Marco Teórico .....	7
2.1.	Entornos Virtuales de Aprendizaje .....	7
2.2.	Motivación .....	7
2.3.	Rol del estudiante en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	9
2.4.	Estrategias para el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	9
2.5.	Uso de herramientas Tecnológicas .....	10
3.	Metodología .....	10
3.1.	Enfoque de Investigación .....	10
3.2.	Técnicas.....	11
3.3.	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales .....	11
3.4.	Diseño de materiales educativos digitales.....	12
3.5.	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales .....	12
4.	Resultados .....	13
4.1.	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales. ....	13
4.1.1.	Código de Ética .....	13
4.1.2.	Guía de buenas prácticas en la comunicación en el entorno virtual Google Classroom .....	18
4.2.	Diseño de materiales educativos digitales.....	24
4.2.1.	Producción.....	27
4.2.2.	Guiones Multimedia .....	28
4.2.3.	Creación de un contenido SCORM 1.2.....	31
4.3.	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales .....	32
4.3.1.	Plan de trabajo– Plataforma Google Classroom .....	34
4.3.2.	Diseño en la Plataforma Google Classroom: .....	36
4.3.3.	Diseño en la Plataforma Google Classroom: .....	38
4.3.4.	Enlace de Google: Classroom: .....	45

5. Conclusiones y Recomendaciones .....	47
5.1. Conclusiones .....	47
5.2. Recomendaciones.....	47
6. Referencias.....	49
7. Anexos .....	52
.....	56

## **Resumen Ejecutivo**

El presente trabajo tiene como objetivo evaluar el impacto de Google Classroom, un entorno virtual de aprendizaje, como herramienta motivacional para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de 11vo y 12vo semestre de la carrera de Medicina en la UDLA.

En un contexto académico altamente exigente, donde el volumen de información es elevado y las demandas de tiempo son intensas, el uso de plataformas digitales representa una ventaja significativa para los estudiantes en términos de organización, motivación, rendimiento y tiempo.

Nuestra propuesta es el desarrollo de un curso de capacitación continua en el entorno virtual Google Classroom, donde el docente participa de forma activa elaborando actividades y tareas enfocadas a reforzar los conocimientos relacionados con la enseñanza de la cátedra de Medicina Interna, este curso se centrará en el estudio de las patologías del sistema respiratorio, digestivo, hematológico y nervioso, mismo que se impartirá en un período de 4 semanas, con una duración de 6 horas repartidas en 3 días a la semana de actividades asíncronas, donde se realizarán actividades de revisión de teoría y actividades prácticas y una sesión síncrona cada semana, para aclarar dudas y la evaluación

Se utilizarán herramientas digitales para la elaboración de infografías informativas y material audiovisual, CANVA, Genially, recursos multimedia de audio y video, entre otros, como ayudas didácticas para que el estudiante aprenda, sobre estos temas, mejore los conocimientos y tenga una evaluación retroalimentación inmediata, generando en el estudiante un mayor interés y motivación por aprender, temas médicos complejos, pero de gran utilidad en su proceso de formación como médicos.

**Palabras Clave:** docente, enseñanza, aprendizaje, herramientas digitales, motivación.

## **Abstract**

The objective of this work is to evaluate the impact of Google Classroom, a virtual learning environment, as a motivational tool to improve the academic performance of students in the 11th and 12th semester of the Medicine career at UDLA. In a highly demanding academic context, where the volume of information is high and time demands are intense, the use of digital platforms represents a significant advantage for students in terms of organisation, motivation, performance and time.

Our proposal is the development of a continuous training course in the Google Classroom virtual environment, where the teacher actively participates by developing activities and tasks focused on reinforcing the knowledge related to the teaching of the chair of Internal Medicine, this course will focus on the study of pathologies of the respiratory system, digestive, hematological and nervous, which will be taught in a period of 4 weeks, with a duration of 6 hours spread over 3 days a week of asynchronous activities, where theory review activities and practical activities will be carried out and a synchronous session each week, to clarify doubts and evaluation

Digital tools will be used for the elaboration of informative infographics and audiovisual material, CANVA, Genially, multimedia audio and video resources, among others, as didactic aids for the student to learn about these topics, improve knowledge and have immediate evaluation-feedback, generating in the student a greater interest and motivation to learn, complex medical topics but of great use in their training process as doctors.

**Keywords:** teacher, teaching, learning, digital tools, motivation.

## **1. Introducción**

### **1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización**

El proceso de enseñanza y aprendizaje a lo largo de la historia ha experimentado una serie de cambios, tan trascendentales como “la revolución industrial que trajo consigo los sistemas educativos estructurados, con la finalidad de conseguir una fuerza de trabajo capacitada permitiendo el crecimiento de la educación pública y la presencia de nuevas disciplinas técnicas y científicas, en el siglo XX, la educación se convirtió en un derecho universal, promocionando la igualdad de oportunidades” (CuriosaWeb, 2023).

Con “la llegada de la tecnología digital a finales del siglo XX, empieza la revolución de la educación moderna, las aulas virtuales, el aprendizaje en línea y las herramientas digitales han transformado la manera en que se enseña y se aprende, haciendo la educación más accesible y flexible” (UNESCO, 2022). Estos hechos han transformado la forma de enseñar, con el advenimiento de la pandemia, “las herramientas digitales se convirtieron en recurso valioso para trabajar en entornos virtuales” (Ciberlinea, 2024).

El entorno virtual de Google Classroom es “una plataforma educativa digital que facilita la gestión de tareas, la comunicación entre docentes y estudiantes” (Tapia, 2024), el proyecto se focaliza en el uso de Google Classroom como medio de motivación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de 11vo y 12vo semestre de la carrera de Medicina en la Universidad de las Américas.

El entorno se desarrolla en un contexto académico de educación, donde los estudiantes enfrentan diferentes retos significativos como el desbalance entre la teoría y la práctica, el uso de Tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, la adaptación a nuevas modalidades educativas (Posp-pandemia), durante su proceso de aprendizaje en la carrera de medicina. La implementación de herramientas virtuales como Google Classroom tiene la fortaleza de mejorar la interacción entre estudiante y docente.

La universidad busca continuar su expansión y consolidación como una institución que no sólo forme profesionales altamente capacitados, sino también ciudadanos comprometidos con el desarrollo sostenible y el bienestar de la sociedad.

Además, busca mantenerse a la vanguardia en la educación superior, integrando tecnología, prácticas pedagógicas avanzadas y promoviendo un entorno multicultural e

inclusivo con el objetivo de preparar a sus estudiantes para un mundo globalizado y en constante evolución.

Por lo expuesto anteriormente al considerarse programas de pre grado en ciencias de educación y posgrados la Maestría en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC es necesario continuar con una educación de alta calidad y referente de nivel superior, mejorando la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, es por esta razón se plantea como tema de Proyecto de Titulación El Entorno Virtual Google Classroom como medio de motivación para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de 11vo y 12vo semestre de la UDLA de la carrera de medicina, cuyo objetivo es determinar la efectividad y valoración ética del a Plataforma Google Classroom para el aprendizaje como medio de motivación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de 11vo y 12vo semestres de la carrera de medicina de la UDLA, integrando la tecnología con las prácticas pedagógicas para así lograr el objetivo de la UDLA.

### **Descripción del contexto educativo y la problemática/tema seleccionado.**

La universidad de las Américas (UDLA) es una institución educativa ubicada en Quito, Ecuador, se ha destacado como una institución educativa de renombre, ofreciendo una amplia gama de carreras pertinentes al interés público, incluida la carrera de Medicina, Con un enfoque innovador y tecnológico, la universidad busca adaptarse continuamente a las necesidades del entorno académico. En el contexto de la digitalización educativa, la UDLA ha integrado herramientas virtuales, como Google Classroom, que facilitan tanto la enseñanza como el aprendizaje, convirtiendo la carrera de Medicina en una de las más demandadas debido a su complejidad y la necesidad de integrar teoría con práctica.

Fundada en 1995 por un grupo de empresarios ecuatorianos, la UDLA nació con el objetivo de constituir una universidad privada que brinda educación de alta calidad, enfocándose en la formación práctica y la vinculación con el sector empresarial. Su misión implica la combinación de teoría y práctica, promoviendo el pensamiento crítico, la creatividad y el compromiso con el desarrollo sostenible de la sociedad. A lo largo de los años, la UDLA ha desempeñado un papel fundamental en el fortalecimiento de la educación privada en Ecuador, convirtiéndose en un referente académico en el país.” (UDLA, 2024).

La universidad ha consolidado su oferta educativa en una diversa gama de programas de pregrado y posgrado en áreas como ingeniería, ciencias de la salud, derecho, ciencias sociales, comunicación, diseño, arquitectura y ciencias de la educación. Además, ha reforzado

su enfoque en la investigación aplicada y ha establecido conexiones significativas con el sector productivo y comunitario. Estas alianzas, tanto a nivel nacional como internacional, han permitido el desarrollo de proyectos de investigación y programas de intercambio, contribuyendo al avance del conocimiento y a la formulación de soluciones prácticas para los desafíos que enfrenta la sociedad ecuatoriana y global.

La universidad se esfuerza por formar profesionales éticos y competentes, que puedan desempeñarse con éxito en sus respectivas áreas y aportar positivamente a la comunidad.

En la actualidad, la UDLA se ha consolidado como una de las universidades más importantes de Ecuador, con un enfoque integral que combina la formación académica, el desarrollo personal y la responsabilidad social. La institución cumple con rigurosos estándares de acreditación internacional y ha sido reconocida en múltiples ocasiones en rankings nacionales e internacionales por la calidad de su educación (“Universidad de las Américas, Ecuador”, 2024).

Los estudiantes de 11° y 12° semestre de la carrera de medicina de la UDLA están integrando la tecnología en sus prácticas pedagógicas para alcanzar los objetivos de la universidad. Sin embargo, a menudo se enfrentan a diversas presiones, como la carga académica, la incertidumbre sobre su futuro profesional y la falta de interacción social. Estas dificultades pueden provocar una disminución de la motivación hacia el aprendizaje en línea, a pesar de que la universidad cuenta con aulas y laboratorios equipados con tecnología de vanguardia.

## **1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)**

Durante la última década la educación virtual ha experimentado cambios importantes como el desarrollo del internet y las herramientas tecnológicas relacionadas con el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, con la llegada de la pandemia la educación virtual generó modificaciones contextuales ganando un espacio muy significativo en todas las áreas de educación, debido a que las plataformas virtuales han llegado a convertirse en una de las herramientas más utilizadas para facilitar y adquirir los conocimientos necesarios durante el período académico, ya que se convirtió en soluciones temporales para continuar con la enseñanza, sin embargo la calidad del aprendizaje se ha venido basando en la accesibilidad de las herramientas digitales.

“Las herramientas digitales para la educación se han convertido en un elemento esencial para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los avances tecnológicos han permitido que estas herramientas aborden las necesidades cambiantes de educadores y estudiantes, proporcionando una plataforma para el aprendizaje más flexible y accesible.” (Gamarra, 2023), estas permiten que las tareas sean más fáciles y se genere un aprendizaje dinámico.

“Las plataformas de comunicación, como Google Classroom, son esenciales para mantener una interacción constante entre estudiantes y maestros. Esto facilita la comunicación de anuncios, tareas y discusiones, creando un entorno virtual colaborativo que complementa la enseñanza presencial” (Gamarra, 2023),

Actualmente estamos atravesando una era digital, donde el entorno virtual de aprendizaje se ha convertido en una herramienta fundamental para la educación superior. Estos espacios facilitan el acceso a los recursos educativos y por ende a la comunicación entre estudiantes y docentes, al mismo tiempo se debe fortalecer la motivación para mejorar el rendimiento académico, especialmente en los estudiantes de medicina donde enfrentan la necesidad de adquirir habilidades prácticas más complejas.

“La motivación es clave en el proceso de aprendizaje ya que influye en el interés y la atención del estudiante hacia el contenido que se está impartiendo, lo que a su vez puede tener un impacto en su rendimiento académico. Además, la motivación puede ser intrínseca o extrínseca, y es importante que los profesores puedan identificar cuál es la fuente de motivación de cada estudiante para adaptar sus métodos de enseñanza y mantenerlos involucrados en el proceso educativo” (González et al., 2021).

### **1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación**

El propósito de la investigación sería estudiar y determinar cómo el uso de Google Classroom, como entorno virtual de aprendizaje, influye en la motivación académica y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes en los últimos semestres de la carrera de medicina de la UDLA, dando respuesta al siguiente planteamiento:

¿Cuál es el impacto del uso del Entorno Virtual Google Classroom como un medio efectivo de motivación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de últimos semestres de la carrera de medicina de la UDLA?

#### **1.4. Objetivo general**

Determinar la efectividad y la valoración ética de Google Classroom como plataforma de motivación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de 11vo y 12vo semestre de la carrera de Medicina en la UDLA.

#### **1.5. Objetivos específicos.**

- I. Implementar acciones que beneficien a la comunidad local mediante el uso de Google Classroom, facilitando la coordinación de tareas, la compartición de avances y la reflexión sobre el impacto social.
- II. Proponer recursos didácticos que optimicen el uso de Google Classroom, manteniendo la atención y el interés de los estudiantes de 11vo y 12vo semestre, y mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- III. Evaluar el impacto de los recursos educativos utilizados en Google Classroom sobre el rendimiento académico de los estudiantes, determinando su efectividad en el proceso educativo.

## **2. Marco Teórico**

### **2.1. Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Los entornos virtuales de aprendizaje se han consolidado como herramientas esenciales en la educación contemporánea. Ofrecen diversas ventajas que enriquecen el proceso de enseñanza – aprendizaje, siendo cruciales para mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, especialmente en los últimos semestres de su formación.

### **2.2. Motivación**

“La motivación para el aprendizaje se refiere al conjunto de procesos internos y externos que activan, guían y mantienen la conducta de una persona hacia el logro de metas específicas relacionadas con el aprendizaje.” (Sara, 2024)

En el contexto actual, “la motivación es un concepto clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que puede influir de manera significativa en el rendimiento académico y el interés del estudiante por el contenido que se está presentando”(Espinosa Mendoza & Perez, 2023)

Durante su trayectoria universitaria, los estudiantes enfrentan múltiples presiones, tanto personales como académicas y familiares. La carga académica intensa, la incertidumbre sobre su futuro profesional, y la falta de interacción social, entre otros factores, pueden afectar su interés en actividades educativas, especialmente en entornos virtuales.

Estos elementos juegan un papel fundamental en cómo los individuos actúan, piensan y sienten mientras aprenden. La motivación ha sido objeto de numerosos estudios en distintos contextos educativos, abarcando desde la enseñanza presencial hasta la educación a distancia. Sin embargo, la complejidad del fenómeno motivacional ha dado lugar a varios marcos teóricos que intentan explicar qué es la motivación, cómo se incrementa, cuáles son las relaciones entre la motivación, el aprendizaje y el sentido de logro, y cómo funcionan los procesos motivacionales (Hartnett, 2016; Avello y Rodríguez, 2020).

Cea et al. (2020) señalan que muchos estudiantes no responden a las preguntas de los docentes y a menudo tienen sus cámaras apagadas, lo que dificulta que los profesores sepan si realmente están prestando atención o si están presentes en la clase. Esta situación se ha vuelto bastante común en los entornos virtuales y genera preocupación entre los académicos. La interacción, tanto entre docentes y estudiantes como entre los mismos alumnos, es un factor determinante en los resultados de aprendizaje, sobre todo en modalidades no presenciales. Para que exista un proceso educativo efectivo, es fundamental que haya una comunicación fluida en ambas direcciones, acompañada de la retroalimentación necesaria entre el estudiante y el docente (Chaves Torres, 2017).

Los enfoques de instrucción que fomentan el flujo y la diversión son fundamentales para mantener la motivación de los alumnos en entornos de aprendizaje multimedia. Sin embargo, las dificultades técnicas y los problemas de comunicación pueden desanimar a los estudiantes y llevarlos a abandonar un curso en línea. La presencia o ausencia de interacción social en estos entornos puede influir de manera ambivalente en la motivación de los estudiantes. Asimismo, se ha encontrado una relación significativa entre el nivel de interacción con los materiales de aprendizaje y la motivación en estas plataformas.

Respecto a los factores que afectan la interacción, autores como Ozaydın Ozkara y Cakir (2018) destacan la existencia de elementos internos, como las características personales de los alumnos, y externos, que incluyen las particularidades del entorno, que pueden facilitar o dificultar su participación en clases sincrónicas en línea. Por otro lado, Nieuwoudt (2020) argumenta que aspectos como las demandas académicas o laborales y las obligaciones

familiares pueden influir en la participación de los estudiantes. Finalmente, Rodríguez Pintor y Caso de Palá (2000) sugieren que la implicación de los alumnos en las clases depende también de la capacidad del docente para motivar, lo que se refleja en la planificación de las clases y las metodologías que emplea.

Jarvenoja (2010), citado por Salavera y Usán (2018), define la motivación como “un proceso activo y dinámico mediante el cual una persona se mantiene en una tarea con el fin de alcanzar sus objetivos” (p. 1). Además, los modelos que abordan la motivación la describen como “la acción que explica el inicio, la dirección y la perseverancia del comportamiento hacia una meta académica específica” (Alemany et al. , 2015, p. 85).

### **2.3. Rol del estudiante en los Entornos Virtuales de Aprendizaje**

En el contexto tecnológico actual, los estudiantes deben asumir un papel activo y significativo, desarrollando no solo habilidades cognitivas, sino también competencias que les permitan adaptarse a los cambios constantes. De este modo, su protagonismo se vuelve esencial, convirtiéndolos en el núcleo del proceso de aprendizaje.

Rugeles Contreras et al. (2015) indican que, al interactuar con la tecnología, los estudiantes han evolucionado hacia un rol protagónico en la adquisición de su propio aprendizaje. Este rol les permite desarrollar capacidades y habilidades que fomentan la autogestión y el autoaprendizaje. Además, al adoptar una actitud activa, los estudiantes pueden disfrutar de los beneficios de un aprendizaje flexible y autónomo, característico de las clases virtuales, donde se valora tanto el trabajo independiente como la colaboración.

### **2.4. Estrategias para el uso de los Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Colaboración en trabajo en Equipo.

Proyectos colaborativos. - se organizarán proyectos que permitan a los estudiantes trabajar en grupos, aprovechando herramientas tecnológicas para facilitar la colaboración.

Foros y Grupos de Discusión. - Se crearán espacios donde los estudiantes puedan compartir ideas, participar en debates y resolver problemas de manera conjunta.

Tareas en Grupo. - Se asignan tareas que requieran la cooperación de varios estudiantes, promoviendo así la interacción y el trabajo en equipo.

## **2.5. Uso de herramientas Tecnológicas**

Inteligencia Artificial. - Se integran herramientas de inteligencia artificial para personalizar la experiencia de aprendizaje y brindar apoyo tanto a estudiantes como a docentes.

Plataformas Virtuales. - Se implementarán plataformas que se ajusten al contenido de las clases virtuales a lo largo del semestre académico.

El uso de herramientas tecnológicas en entornos virtuales de aprendizaje contribuirá de manera significativa a mejorar la calidad educativa y el rendimiento académico de los estudiantes que se encuentran en los últimos semestres de su carrera de medicina.

## **3. Metodología**

La presente investigación adopta un enfoque descriptivo y su meta principal es verificar cómo el usar Google Classroom puede impactar en la mejora del rendimiento académico de los alumnos del 11° y 12° semestre de la carrera de Medicina en la UDLA. De esta manera, se busca fomentar, incentivar y potenciar la atención mediante herramientas educativas digitales. Basándose en los objetivos definidos, la metodología diseñada aspira satisfacer aspectos fundamentales como: recopilar datos sobre los ambientes virtuales de aprendizaje, llevar a cabo un análisis del uso actual de la plataforma y sugerir tácticas eficaces para mejorar su uso.

### **3.1. Enfoque de Investigación**

La metodología de investigación elegida para este estudio es la cualitativa. La investigación es una relación de causa y efecto, mediante el procesamiento de datos, utilizando cifras y estadísticas, con el objetivo de lograr conclusiones. (Gómez, 2006, p. 59).

Según Hernández (2014) el enfoque cualitativo se encarga de recopilar datos sin intermediación numérica para identificar o refinar interrogantes de investigación, y puede o no verificar hipótesis en su proceso de interpretación. Esto posibilita que el investigador lleve a cabo su estudio en su propio ambiente natural.

Con la aplicación de investigación de campo se permitirá la evaluación del impacto que genere el uso de los recursos educativos de Google Classroom para el aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes.

Interpretando la información proporcionada por Hernández, Fernández, y Baptista (2014)” la metodología cualitativa no experimental, se basa en la observación y análisis de

situaciones ya existentes” (p 388). En la presente investigación se eligió trabajar con la misma ya que va acorde con los objetivos planteados que permiten analizar y comprender fenómenos en su propio entorno, sin intervenir o manipular la situación. La población que participa en el proceso investigativo está conformada por los estudiantes y docentes que imparten las asignaturas de 11vo y 12vo semestre de la carrera de Medicina.

Morales (2012) afirma que “los recursos didácticos facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.87). Los recursos didácticos que están siendo propuestos en la investigación, podrán mejorar y optimizar la atención de los estudiantes con el uso de Google Classroom.

Para, Bernal (2006), la investigación descriptiva consiste en seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio, lo cual es ideal para nuestra investigación ya que nos permite describir una realidad concreta en su totalidad de la situación, en la mejora del rendimiento académico por parte de los estudiantes y adquirir un dominio cognitivo acerca del problema de investigación.

### **3.2. Técnicas**

Las técnicas seleccionadas para la presente investigación permitirán facilitar la obtención de los datos necesarios para la toma de decisiones, éstas son:

**Lectura científica:** Se encarga de analizar, evaluar y sintetizar toda la información recopilada y leída, lo cual permite cuestionar el contenido e identificar su relevancia para finalmente formular conclusiones basadas en la recolección de datos. (Anderson & Krathwohl, 2001).

Para nuestra investigación esta técnica será muy útil ya que nos permitirá evaluar de una manera crítica la información bibliográfica encontrada.

**Observación:** Bunge (2007), menciona que la observación es considerada un procedimiento práctico de la ciencia que estudia hechos, objetos o fenómenos de la realidad actual. La observación del comportamiento de los estudiantes en el aula nos permite identificar y analizar las posibles causas del por qué existe falta de concentración e interés en sus clases, lo cual permitirá implementar mejoras en el sistema educativo.

### **3.3. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales**

La responsabilidad social, la ética y la comunicación educativa en entornos virtuales son aspectos esenciales que impactan la calidad y efectividad de la educación a distancia. La misión que guía estos aspectos es “Formar profesionales líderes, emprendedores y éticos

capaces de transformar la sociedad, a través de una educación integral y de calidad basada en la investigación y la responsabilidad social, contribuyendo al desarrollo sostenible del país. ”, es decir que la UDLA se compromete a ofrecer una educación que no solo prepare a los estudiantes en sus respectivas disciplinas, sino que también los inspire a convertirse en agentes de cambio en la sociedad. Esto se traduce en la promoción de valores éticos, sostenibilidad e innovación.; al considerar la visión de esta institución de educación superior es “Ser una universidad de excelencia, reconocida a nivel nacional e internacional por su calidad académica, innovación y su contribución significativa al desarrollo sostenible de la sociedad.

Por lo tanto, las estrategias propuestas para la optimización del uso de la plataforma Google Classroom para el aprendizaje como medio de motivación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de medicina, será el entregable para el cumplimiento de una educación de alta calidad.

En este sentido, se proponen estrategias para optimizar el uso de Google Classroom como la de aprendizaje, que busca motivar y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de la carrera de medicina. Esto se orienta hacia el cumplimiento de una educación de alta calidad, en consonancia con la misión y visión institucional.

Además, es fundamental implementar estrategias que beneficien a la comunidad local. Al utilizar Google Classroom para coordinar tareas, compartir avances y reflexionar sobre su impacto, se logra mejorar la calidad y efectividad de la educación en línea.

### **3.4. Diseño de materiales educativos digitales**

Proponer recursos didácticos que mantengan la atención optimizando el uso del Google Classroom para el aprendizaje en la enseñanza de los estudiantes de 11vo y 12vo semestre de la UDLA. Al proponer recursos didácticos como el uso de la plataforma Google Classroom, donde el aprendizaje y la interacción se lleva a cabo a través de plataformas digitales, en la que se desarrolla materiales que sean inclusivos y accesibles a los estudiantes con diversas necesidades y habilidades, misma que permite fomentar prácticas honestas y transparentes en la realización de tareas, evaluaciones y exámenes, evitando el plagio y otras formas de deshonestidad académica.

### **3.5. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

Proponer estrategias para optimizar el uso de la plataforma Google Classroom en la carrera de medicina, para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Al proponer las estrategias como: uso efectivo de tareas y evaluaciones, fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, organización y gestión del contenido, fomentar la participación activa, promover el trabajo autónomo, adaptación a diferentes estilos de aprendizaje, entre otros; no solo mejorarán la organización del contenido entre estudiantes y docentes, sino también aumentará la motivación, fomentará el trabajo colaborativo y potenciará el rendimiento académico, además, permite aprovechar las funcionalidades de la plataforma de manera adecuada permitiendo crear un entorno de aprendizaje flexible, accesible y personalizado que se adapta a las necesidades de los estudiantes lo cual es fundamental en una carrera tan exigente como la de Medicina.

## **4. Resultados**

### **4.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.**

#### **4.1.1. Código de Ética**

El objetivo principal de la educación es proporcionar a las personas herramientas necesarias que le permitan desarrollar todo su potencial y convertirse en ciudadanos activos y comprometidos con la sociedad. Equipo editorial, Etecé (2023).

Por medio de la educación se fortalece una serie de habilidades que le permiten al estudiante involucrarse activamente en la sociedad dentro de estas:

- Pensamiento crítico, que permite a los estudiantes analizar y evaluar de forma objetiva la información que reciben.
- Creatividad, que promueve la innovación y la capacidad de pensar fuera de lo convencional
- Colaboración, enseña la importancia del trabajo en equipo y la cooperación.
- Respeto hacia los demás, creando y fomentando la tolerancia y el entendimiento en las diferentes culturas y perspectivas de la sociedad.

El disponer de un código de ética, dentro del ámbito educativo, fortalece las normas de conducta de todo el personal implicado en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En su texto Vidal, S. (2023) menciona lo siguiente:

- Promueve la integridad académica por medio de normas claras sobre honestidad y realización de trabajos y evaluaciones, previniendo el plagio y otras formas de deshonestidad académica
- Fomenta un ambiente de respeto y equidad, promoviendo entornos en los que se respeten las diferencias y se trate a todos con justicia
- Guía la toma de decisiones, en situaciones complejas asegurando que las acciones se alinean con los valores de la institución
- Protege a los estudiantes por medio de protocolos de protección y bienestar estudiantil con confidencialidad y trato justo.
- Refuerza la confianza de la comunidad, al actuar de forma ética y con un modelo previo establecido.
- Desarrolla ciudadanos responsables, preparándose para ser ciudadanos comprometidos y responsables en el futuro.

Es importante también mencionar que la educación tiene como meta final preparar a los individuos para enfrentar los desafíos de la vida tanto a nivel personal como profesional y contribuir al bienestar y desarrollo de la sociedad en su conjunto. El Colegio oficial de doctores y licenciados en filosofía y letras y ciencias de Valencia y Castellón, (2010), propone un código deontológico para la profesión docente, del que tomamos algunos acápites que nos permitirán trabajar en nuestro proyecto:

### **Compromisos y deberes en relación con el alumnado**

Contribuir activamente al ejercicio efectivo del principio constitucional del derecho a la educación por parte del alumnado. Promover la formación integral del alumnado por medio de una atención personalizada y una relación de confianza para fomentar autoestima, voluntad de superación y desarrollo de habilidades personales. Proporcionar al alumnado un sistema estructurado de conocimientos y habilidades que le permita avanzar en su desarrollo personal, dar respuesta adecuada a las nuevas situaciones planteadas y acceder en las mejores circunstancias posibles a la vida adulta y a una ciudadanía activa. Tratar justa y equitativamente al alumnado, sin aceptar ni permitir prácticas discriminatorias por ningún motivo asociado a características o situaciones personales, sociales, económicas o de cualquier otro tipo. (Colegio oficial de doctores y licenciados en filosofía y letras y ciencias de Valencia y Castellón [CDL], 2010)

## **Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado**

Favorecer la cooperación entre las familias y el profesorado, compartiendo la responsabilidad educativa en los temas que afecten a ambas partes y propiciando una relación de confianza que promueva la participación a través de los correspondientes órganos y asociaciones. Proporcionar a las familias y los tutores la información necesaria acerca de los proyectos educativos del centro, la programación docente y los criterios de evaluación establecidos en el ámbito que corresponda. Respetar la confidencialidad de las informaciones proporcionada en el ejercicio de sus funciones por parte de las familias o tutores. Respetar los derechos de las familias y los tutores en relación con la educación de sus hijos, armonizando con el ejercicio de la autoridad docente y con el cumplimiento de los proyectos educativos adoptados. Motivar la participación de los agentes involucrados en el proceso aprendizaje del estudiante para un adecuado desarrollo intelectual y de las habilidades propias de cada uno. (CDL, 2010)

## **Compromisos y deberes en relación con la institución educativa**

Mostrar el máximo respeto al proyecto educativo del centro sin perjuicio del ejercicio de la libertad de cátedra. Respetar y hacer respetar las normas de funcionamiento del centro y colaborar en todo momento con sus órganos de gobierno, los departamentos didácticos, los servicios de orientación psicopedagógica, las tutorías y cualesquiera otros servicios de la institución. Favorecer la convivencia en los centros educativos, contribuyendo a mantener un ambiente adecuado para la enseñanza y el aprendizaje. Velar por el buen estado de mantenimiento y limpieza de materiales e instalaciones, inculcando en los alumnos el respeto a los bienes comunes y públicos. Ejercer con dedicación las responsabilidades directivas o de otro tipo que se desempeñen, manteniendo canales abiertos de consulta y debate en el centro y actuando como modelo de conducta ante los compañeros. (CDL, 2010)

## **Compromisos y deberes en relación con los compañeros**

Aportar los propios conocimientos, capacidades y aptitudes con el fin de crear un clima de confianza que potencie el buen trabajo en equipo. Colaborar lealmente con los compañeros y con el personal que participa en la educación para asegurar una actuación colectiva coordinada que redunde en beneficio del alumnado y del cumplimiento de los objetivos educativos de la

institución. Respetar el ejercicio profesional de los compañeros de profesión, sin interferir en su trabajo ni en su relación con el alumnado, las familias y los tutores. Mantener la objetividad en la apreciación del trabajo profesional de los compañeros, mostrando el debido respeto a sus opiniones y utilizando las vías establecidas para manifestar la disconformidad con su actuación. Mostrar una actitud de compañerismo y respeto con todos los educadores sin interferir en sus procesos educativos, pero siempre dispuesto a colaborar con el mejoramiento continuo. (CDL, 2010)

### **Compromisos y deberes en relación con la profesión**

Desarrollar con profesionalidad la enseñanza docente que corresponda, actuando con autonomía y atendiendo a las necesidades de desarrollo del alumnado, a la normativa establecida y a los proyectos educativos del centro en que se desempeña la tarea docente. Desarrollar un ejercicio profesional que demuestre unos altos niveles de competencia, un buen dominio de la especialidad y una conducta adecuada a los principios constitucionales que constituyen el fundamento de la convivencia ciudadana. Contribuir al progreso de la profesión a través de la actualización didáctica y científica, el perfeccionamiento profesional, la investigación y la innovación educativa. Contribuir a la dignificación social de la profesión docente y defender y hacer respetar los derechos que le corresponden y le respaldan. (CDL, 2010)

### **Compromisos y deberes en relación con la sociedad**

Asumir y cumplir los deberes de ciudadanía, actuando con lealtad a la sociedad y a las instituciones, en el marco de la Constitución española y la normativa vigente. Desarrollar una actuación docente acorde con los valores que afectan a la convivencia en sociedad, tales como libertad, justicia, igualdad, pluralismo, tolerancia, comprensión, cooperación, respeto y sentido crítico. Promover una educación para el ejercicio activo de la ciudadanía y el logro de una convivencia basada en la igualdad de derechos, la ausencia de discriminación, la libertad personal, la justicia y el pluralismo. Ser un modelo de conducta y acción dentro de la sociedad para que pueda motivar a la sociedad a mantener conductas positivas. (CDL, 2010)



# CÓDIGO DE ÉTICA



*Compromisos y deberes*

- 1

Con el alumnado

Contribuir activamente al ejercicio efectivo promoviendo la formación integral del alumnado y una relación de confianza para fomentar autoestima, voluntad de superación y desarrollo de habilidades personales


- 2

Con las familias y tutores del alumno

Respetar los derechos de las familias y los tutores en relación con la educación de sus hijos, armonizándolos con el ejercicio de la autoridad docente y con el cumplimiento de los proyectos educativos adoptados.


- 3

Con la institución educativa

Favorecer la convivencia en los centros educativos, contribuyendo a mantener un ambiente adecuado para la enseñanza y el aprendizaje, mostrando el máximo respeto al proyecto educativo.


- 4

Con los compañeros

Colaborar lealmente con los compañeros y con el personal que participa en la educación para asegurar una actuación colectiva coordinada que redunde en beneficio del alumnado y del cumplimiento de los objetivos educativos de la institución.


- 5

Con la profesión

Desarrollar un ejercicio profesional que demuestre unos altos niveles de competencia, un buen dominio de la especialidad y una conducta adecuada a los principios constitucionales que constituyen el fundamento de la convivencia ciudadana.


- 6

Con la sociedad

Contribuir al desarrollo del espíritu crítico y de actitudes reflexivas y comprometidas con la mejora de las condiciones en que se desenvuelve la vida social y la relación sostenible con el entorno.



**Imagen No. 1:** Afiche informativo, código de ética, compromisos y deberes.

**Fuente:** Autores

#### **4.1.2. Guía de buenas prácticas en la comunicación en el entorno virtual Google Classroom**

La comunicación efectiva es fundamental en entornos virtuales de aprendizaje, en la era digital los entornos virtuales de aprendizaje se han convertido en una herramienta fundamental en la educación, permitiendo a estudiantes y docentes interactuar y colaborar de manera efectiva sin embargo, la variación de estilos de aprendizaje requieren un enfoque diverso por la utilización de herramientas tecnológicas, es por ello que esta guía tiene como objetivo promover buenas prácticas en la comunicación para fomentar un ambiente de aprendizaje respetuoso, inclusivo, productivo y colaborativo.

En el caso de los estudiantes de los últimos semestres de la carrera de Medicina, la necesidad de acceder a recursos educativos actualizados y de recibir retroalimentación oportuna es crítica para su desarrollo profesional. El uso adecuado de Google Classroom puede generar un ambiente de motivación y compromiso, lo que puede reflejarse en una mejora de su rendimiento académico y, en última instancia, en su preparación para el ejercicio profesional

El objetivo de la guía es mejorar la interacción y comunicación en Google Classroom para fomentar la motivación y, en consecuencia, el rendimiento académico de los estudiantes de medicina.

Para ello es necesario tener bien claro cuáles son los principios básicos de la comunicación en Entornos Virtuales

- Claridad y precisión: Los mensajes deben ser claros y directos, evitando malentendidos o confusión.
- Empatía y respeto: La comunicación debe ser respetuosa y demostrar empatía, entendiendo las necesidades y emociones de los estudiantes.
- Consistencia: Mantener una comunicación continua y coherente para evitar lagunas de información.
- Retroalimentación oportuna: Proporcionar comentarios constructivos en un plazo razonable, promoviendo el desarrollo continuo.



**Imagen No. 2:** Presentación de Guía de Buenas Prácticas en la Comunicación en Entornos Virtuales

**Fuente:** Autores

Se busca garantizar que la interacción entre docentes y estudiantes sea eficiente, respetuosa y motivadora, contribuyendo a un mejor rendimiento académico por medio de esta plataforma.

## Presentación de Guía

### 1. Establecer una Estructura Clara de la Plataforma

- a. Organización por temas y unidades: Asegurar que los contenidos están claramente organizados en Google Classroom por semanas, temas o módulos, permitiendo a los estudiantes navegar fácilmente.
- b. Calendario de actividades: Utilizar la funcionalidad de Google Classroom para compartir fechas clave de entregas y exámenes.
- c. Uso de etiquetas: Implementar etiquetas claras para identificar tipos de contenidos (lecturas, actividades, evaluaciones) y facilitar su búsqueda.

## **2. Lineamientos para la Comunicación Sincrónica (Videollamadas o Conferencias)**

- a.** Preparación previa: Asegurarse de que la tecnología funcione correctamente (audio, video, conexión) antes de la sesión.
- b.** Uso del micrófono: Mantener el micrófono en silencio cuando no se está hablando para evitar interrupciones. Activarlo solo al tomar la palabra.
- c.** Respeto por los turnos: Respetar los turnos de palabra durante las videoconferencias, utilizando las herramientas disponibles para solicitar la palabra (ej.: función de "levantar la mano").
- d.** Cámara encendida cuando sea posible: Utilizar la cámara para mejorar la comunicación no verbal, salvo que existan limitaciones técnicas.
- e.** Entorno adecuado: Realizar las videollamadas en un lugar silencioso y adecuado para el aprendizaje, evitando distracciones.

## **3. Comunicación Clara y Frecuente**

- a.** Actualizaciones periódicas: Publicar anuncios de manera constante para mantener a los estudiantes informados sobre cambios en el cronograma, recordatorios de entregas o eventos importantes.
- b.** Retroalimentación constructiva: Proporcionar comentarios detallados sobre los trabajos y evaluaciones, enfocándose en puntos de mejora y ofreciendo sugerencias claras para el avance.
- c.** Mensajes motivacionales: Enviar mensajes de aliento y felicitación cuando los estudiantes logren buenos resultados o completen tareas difíciles.

## **4. Uso de Herramientas Colaborativas**

- a.** Foros de discusión: Promover el uso de foros para discutir casos clínicos, compartir recursos o resolver dudas, estimulando la colaboración entre estudiantes.
- b.** Documentos compartidos en Google Drive: Fomentar la creación de documentos colaborativos donde los estudiantes puedan trabajar en conjunto en proyectos o presentaciones

- c. Tareas grupales: Facilitar actividades grupales que permitan la interacción y cooperación entre pares.

## **5. Comunicación en Foros y Chats**

- a. Publicaciones relevantes y constructivas: Los mensajes deben estar relacionados con el tema en discusión y contribuir al desarrollo del aprendizaje.
- b. Citar fuentes: Cuando se comparten ideas o se responde a compañeros, es recomendable citar fuentes o lecturas relacionadas.
- c. Responder de manera oportuna: Participar activamente en los foros y responder a las consultas de los compañeros o del docente en un tiempo razonable.
- d. Evitar spam o mensajes repetitivos: Publicar contenido que agregue valor y evitar comentarios innecesarios o duplicados.

## **6. Evaluación y Retroalimentación**

- a. Evaluaciones formativas: Programar evaluaciones frecuentes y variadas (cuestionarios, tareas, debates en línea) para monitorear el progreso académico.
- b. Retroalimentación inmediata: Proporcionar retroalimentación rápida y personalizada tras cada entrega, para que los estudiantes puedan identificar áreas de mejora.
- c. Uso de rúbricas: Utilizar rúbricas claras y accesibles en cada actividad, de modo que los estudiantes comprendan desde el principio los criterios de evaluación.

## **7. Promoción de la Autonomía Estudiantil**

- a. Autoevaluación: Fomentar la reflexión a través de actividades de autoevaluación, donde los estudiantes identifiquen sus fortalezas y áreas de mejora.
- b. Tareas abiertas: Proporcionar actividades que permitan un grado de flexibilidad en la resolución, incentivando la creatividad y la toma de decisiones.
- c. Recursos adicionales: Compartir materiales complementarios como videos, lecturas o podcasts que amplíen la comprensión de los temas abordados.

## **8. Apoyo Tecnológico**

- a.** Capacitación previa: Ofrecer tutoriales o sesiones de orientación sobre el uso de Google Classroom para asegurar que todos los estudiantes manejen la plataforma de manera eficiente.
- b.** Solución de problemas: Estar disponible para resolver dificultades técnicas que puedan surgir, ya sea en el uso de la plataforma o en la realización de actividades.



Descubre como mejorar tu comunicación en Google Classroom y crea un entorno de aprendizaje efectivo

# BUENAS PRACTICAS



## 2 FEEDBACK EFICAZ

Proporciona retroalimentación específica, útil y constructiva para el aprendizaje

## 3 ACTIVA PARTICIPACIÓN

Anima a los estudiantes a participar en debates y foros, creando un ambiente interactivo.

## 1 COMUNICACIÓN CLARA

Usa un lenguaje claro, conciso y respetuoso. Evita jerga o tecnicismos complejos.

## 4 ESTABLECE NORMAS

Define reglas claras de comunicación y comportamiento para un entorno de aprendizaje positivo.



## COMUNICACIÓN ÉXITO

Aplica estas buenas prácticas para mejorar tu comunicación en Google Classroom y crear un ambiente de aprendizaje exitoso.



Imagen No.3: Afiche informativo de puntos claves para guía del docente.

Fuente: Autores

## **4.2. Diseño de materiales educativos digitales.**

El uso de las plataformas virtuales para la enseñanza de Medicina Interna en los semestres avanzados (11vo y 12vo) en la UDLA responde a la necesidad de innovar en los métodos de enseñanza, adaptándose a las demandas tecnológicas y de interacción actual. Estos entornos virtuales facilitan el acceso a contenidos actualizados, fomenta la autonomía en el aprendizaje y permite una retroalimentación continua, lo que contribuye a una mejor comprensión de los temas y un aumento en la motivación de los estudiantes.

El grupo de estudio está conformado por estudiantes del 11vo y 12vo semestre de la carrera de Medicina en la Universidad de Las Américas (UDLA). Estos estudiantes están en una etapa avanzada de su formación académica, lo que implica que poseen conocimientos previos sólidos en ciencias de la salud, clínica médica y diversas especialidades.

La unidad didáctica que estamos abordando para esta actividad se centra en el **Diagnóstico avanzado**, específicamente la materia de **Medicina Interna** un campo fundamental donde se abarcan contenidos como: enfermedades respiratorias, casos clínicos y técnicas de diagnóstico, tratamiento de enfermedades y farmacología correspondientes a la Primera Unidad de la materia. Cada sesión tendrá una duración de 2 horas síncronas.

### **Objetivos específicos:**

1. Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes mediante el uso de un entorno virtual colaborativo
2. Desarrollar competencias diagnósticas en enfermedades respiratorias crónicas
3. Fomentar la autoevaluación y reflexión sobre el aprendizaje clínico

## Contenidos

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
1. Enfermedades respiratorias crónicas. 2. Casos clínicos e historia clínica. 3. Tipos de pruebas y técnicas de diagnóstico. 4. Tratamiento de enfermedades. 5. Seguimiento y evolución clínica de los pacientes.	a) Participación interactiva y colaborativa. b) Elaboración de infografías con planes de tratamiento y prevención. c) Elaboración de cortometraje informativo sobre las enfermedades crónicas. d) Elaboración de un contenido SCORM con el fin de reforzar contenidos claves.	I. Actitud de respeto y responsabilidad, centrado en el cuidado humano y ético. II. Actitud abierta a la retroalimentación y mejora continua en el ámbito académico y clínico. III. Actitud proactiva en la autoevaluación y en la búsqueda de recursos adicionales para mejorar el aprendizaje.

Organizando de forma clara y estructurada el contenido que se va a presentar, desarrollamos una tabla de contenidos tipo mapa en Canva, detallando los temas claves de la Unidad N°1: enfermedades respiratorias, casos clínicos, técnicas de diagnóstico, tratamiento de enfermedades y farmacología.



**Imagen No.4.** Tabla de contenidos de la materia Medicina Interna

**Fuente:** Autores

### **Recursos digitales educativos planteados:**

Los recursos digitales educativos que se presentaran durante el proceso de mediación pedagógica de contenidos e intervención educativa de los alumnos en las tres sesiones son:

**S1: Para la primera sesión:** Presentación de infografías sobre las enfermedades respiratorias.

### **Justificación**

Empleando infografías dentro de esta sesión resultará ideal para explicar de manera visual y dinámica conceptos complejos de forma más sencilla y atractiva, facilitando la comprensión e interpretación de enfermedades respiratorias y el manejo de estos casos clínicos.

**S2: Para la segunda sesión:** Elaboración de un juego interactivo que relacione los casos clínicos respiratorios con imágenes (unir con línea).

## **Justificación**

El desarrollo de este juego interactivo busca fortalecer el aprendizaje activo en estudiantes de medicina, promoviendo la correlación entre la teoría clínica y la interpretación visual. Al relacionar casos clínicos respiratorios con imágenes, se fomenta el razonamiento diagnóstico, la toma de decisiones clínicas y la memoria visual, competencias esenciales en la formación médica. Además, esta actividad resulta motivadora y participativa, incentivando el interés y la retención del conocimiento.

**S3: Para la tercera sesión:** Elaboración de un Video Narrativo sobre Tratamientos de enfermedades respiratorias y farmacología.

## **Justificación**

La elaboración de un video narrativo sobre tratamientos de enfermedades respiratorias y farmacología permite integrar conceptos teóricos con una presentación dinámica y visualmente atractiva. Esta actividad fomenta la comprensión profunda de los tratamientos médicos y el uso adecuado de los fármacos, mejorando la capacidad de comunicar información médica de manera clara y efectiva. Además, el formato audiovisual facilita el aprendizaje significativo, promoviendo la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades críticas en la educación médica.

### **4.2.1. Producción**

Para la producción de los recursos multimedia infografías, videos y presentaciones interactivas se utilizarán diversas herramientas tecnológicas que facilitarán tanto su creación como su implementación en entornos virtuales tales como Canva, Geanially, herramientas propias de Google Classroom y Drive para la difusión, además que facilitan la creación de infografías y presentaciones atractivas visualmente organizadas, así también Audacity y Filmora herramientas de edición y creación de videos, cortometrajes y audios facilitando la comprensión de temas médicos complejos como las enfermedades respiratorias y técnicas de diagnóstico.

Los estudiantes estarán más interesados en el material gracias a la naturaleza interactiva y visual de los recursos ya que se crean materiales visuales claros y atractivos que mejoren la motivación y el compromiso. En este contexto, el docente debe desarrollar una serie de habilidades que le permitan diseñar, utilizar y gestionar eficazmente las herramientas digitales

para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, para diseñar y aplicar estrategias didácticas efectivas en entornos virtuales, estableciendo una comunicación clara y motivadora en el aula.

Los plazos para la presentación del uso de estos materiales y la producción de los contenidos multimedia se los plantea explicar en una sesión de 2 horas de la siguiente forma:

- Definición y planificación de los contenidos (15min)
- Producción de los temas por medio de diseños de infografías y presentaciones interactivas con contenido audiovisual (45min)
- Análisis de los resultados, presentando ajustes mediante el uso de preguntas de reflexión (40min)
- Autoevaluación y retroalimentación de los contenidos (20min)

Se utilizarán herramientas como Canva, Genially, isEazy, las funcionalidades de Google Classroom y Drive, Audacity y Filmora para crear recursos multimedia (infografías, videos y presentaciones interactivas) que faciliten la comprensión de temas médicos complejos, como enfermedades respiratorias. Gracias a la naturaleza interactiva y visual de estos recursos, los estudiantes mostrarán mayor interés, lo que aumentará su motivación y compromiso. El docente debe desarrollar habilidades para diseñar, gestionar estas herramientas y establecer una comunicación efectiva en el aula.

#### **4.2.2. Guiones Multimedia**

##### **Guión Multimedia No. 1**

**Título:** Infografía sobre Enfermedades respiratorias

**Descriptivo:** Infografía interactiva que aborda las enfermedades respiratorias más comunes, sus síntomas, causas, diagnóstico y tratamiento. La interactividad se logra mediante etiquetas, ventanas emergentes y enlaces que proporcionan contenido textual y visual, como gráficos y fotografías, para facilitar la comprensión de cada tópico. Además, incluirá enlaces a recursos adicionales sobre estudios de caso y guías clínicas sobre el manejo de estas enfermedades.

**Base didáctica:** Proporcionar información conceptual sobre las enfermedades respiratorias, fomentando la reflexión sobre la importancia de la prevención, el diagnóstico temprano y el tratamiento adecuado, con el fin de contribuir a la mejora de la salud pública y la calidad de vida.

**Tipo de recurso:** Infografía interactiva representando de manera visual textos, imágenes, iconos y gráficos interactivos relacionados con los contenidos del tema.

**Parametrización:** Infografía creada en Genially con interactividad en cada sección, utilizando imágenes, ventanas emergentes y enlaces para acceder a información adicional sobre los tipos de enfermedades, síntomas, causas, diagnósticos y tratamientos de enfermedades respiratorias.

**Archivador:**

Enlace de infografía interactiva, (Ver Anexo 1).

<https://view.genially.com/67048660686b6afe0196b0f4/interactive-content-infografia-enfermedades-respiratorias>

**Guión Multimedia No. 2**

**Título:** Desarrollo de un juego de relación de casos clínicos con las imágenes.

**Descriptivo:** Juego interactivo simple desarrollado en Genially, donde los estudiantes deberán unir con línea los casos clínicos con las imágenes diagnósticas correspondientes. El objetivo principal es que los participantes analicen breves descripciones de los casos clínicos y los vinculan visualmente con las imágenes que mejor representen los hallazgos, como radiografías, tomografías u otras imágenes médicas.

**Base didáctica:** Este recurso promueve el aprendizaje visual y la capacidad de relacionar síntomas y pruebas diagnósticas de manera práctica. Ayuda a los estudiantes a consolidar su conocimiento sobre la interpretación de imágenes médicas, y a desarrollar la capacidad de análisis clínico en un formato dinámico y accesible.

**Tipo de recurso:** Juego interactivo sencillo, diseñado en Genially con elementos de interacción. Los estudiantes deberán unir líneas relacionando los casos clínicos presentados en un lado de la pantalla con las imágenes diagnósticas correspondientes situadas en el otro lado. El recurso incluirá retroalimentación inmediata que indicará si las asociaciones hechas por los estudiantes son correctas o incorrectas.

**Parametrización:** El juego presentará varios casos clínicos breves con una descripción concisa de los síntomas y la condición del paciente. En el lado opuesto de la pantalla se mostrarán diversas imágenes diagnósticas, como rayos X, tomografías u otras pruebas, de las cuales solo

una es la correcta. Los estudiantes deberán trazar una línea entre el caso clínico y la imagen correspondiente. El juego puede incluir varias rondas de casos clínicos, con niveles de dificultad progresivos conforme se vayan dictando demás temas en la asignatura.

**Archivador:**

Enlace para juego interactivo, (Ver Anexo 2).

<https://view.genially.com/6704a2fa723a5595698310d3/interactive-content-relaciona-imagenes-clinicas>

**Guión Multimedia No. 3**

**Título:** Edición de Audio y Video Narrativo sobre Tratamientos de enfermedades respiratorias y farmacología.

**Descriptivo:** Producción de un video narrativo y audio explicativo que detallan los tratamientos para enfermedades respiratorias y su farmacología. Estos recursos multimedia incluirán narraciones que expliquen de manera clara y concisa los diferentes tipos de tratamientos, los medicamentos utilizados, sus efectos y pautas de administración. La edición se centrará en crear un flujo narrativo atractivo y profesional, claro y entendible, complementado con gráficos, animaciones y ejemplos de casos clínicos para ilustrar la aplicación práctica de la farmacología.

**Base didáctica:** Ofrecer a los estudiantes una comprensión integral sobre los tratamientos médicos y farmacológicos, promoviendo la capacidad de tomar decisiones informadas en la práctica clínica y la importancia del uso responsable de medicamentos.

**Tipo de recurso:** Video con audio narrativo de carácter informacional explicativo, editado en Audacity, combinado con gráficos, textos y animaciones, producido en Filmora.

**Parametrización:** El video y audio debe ser conciso, no podrá superar los 120 segundos para facilitar la comprensión y mantener el interés del espectador. Se incluirán elementos interactivos como etiquetas, transiciones, textos en movimiento y gráficos que relacionen lo que se está explicando, permitiendo a los estudiantes complementar de forma atractiva su aprendizaje y aplicar los conceptos abordados.

## **Archivador:**

- Video Narrativo Producido en Filmora, mp4 (Ver Anexo 3):

<https://drive.google.com/file/d/1IRTINDQFvCOT5xSei6l1GjfJBjCMdgs/view>

### **4.2.3. Creación de un contenido SCORM 1.2**

De manera complementaria se incorporaron estos recursos multimedia interactivos en el entorno virtual Google Classroom mediante la elaboración de un contenido SCORM que aproveche los recursos para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de semestres finales de la carrera de medicina de la UDLA, por medio de los contenidos interactivos ya realizados integrados a una sola plantilla.

Se desarrollaron e integraron estos recursos multimedia interactivos, elaborados en isEazy, y elementos de inteligencia artificial, como técnicas clínicas, infografías interactivas y actividades dinámicas, incorporados en un contenido SCORM complementando el aprendizaje en Google Classroom, con el fin de reforzar conceptos claves sobre Medicina Interna para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes a través de una experiencia de aprendizaje digital atractiva e innovadora.

#### **Proceso de creación del curso.**

1. Creación de una cuenta en isEasy
2. Una vez creada la cuenta nos dirigimos a realizar un curso express
3. Se utilizó las plantillas de isEazy para organizar los recursos multimedia y las infografías interactivas, asegurando una navegación fluida y una experiencia visual atractiva para los estudiantes mediante la edición de los Slides.
4. Empezamos a elaborar la presentación especificando que implementar estas herramientas en Google Classroom facilita el acceso a contenidos desde cualquier lugar, lo que permite un aprendizaje continuo y autónomo. Además, la posibilidad de integrar estas herramientas con otras plataformas y tecnologías, asegura una evaluación más personalizada y un seguimiento efectivo del progreso de cada estudiante. Todo este contenido subido a la clase que hemos creado en el grupo y la plataforma Classroom.
5. Desarrollamos contenidos interactivos, para que sea dinámico el curso.
6. Planificación de contenidos, se definieron los temas clave de medicina interna a tratar en la presentación, seleccionando los aspectos más relevantes y necesarios para los

estudiantes. Esto incluyó la identificación de áreas donde los recursos multimedia e infografías interactivas podrían aportar mayor valor.

7. Se incrustan contenidos elaborados por otras plataformas de diseño de contenidos.
8. Elaboración de infografías interactivas creando infografías dinámicas en Canva y Geneally que permiten a los estudiantes interactuar con la información de manera gráfica y comprensible. Cada infografía incluyó explicaciones detalladas, imágenes y diagramas que ayudan a visualizar tipos de enfermedades, procesos y patologías.
9. Construimos pequeñas actividades interactivas para mantener la atención y motivación.
10. Se integran elementos interactivos, añadiendo la actividad completar la oración, y otras actividades interactivas que refuerzan el aprendizaje activo. Estos elementos motivan la participación de los estudiantes y les permiten evaluar su comprensión a lo largo de la presentación.
11. Añadimos contenidos multimedia previamente producidos por los autores, se desarrolló videos explicativos producidos en Filmora y audio editado en Audacity de manera de resumen para los tratamientos de enfermedades respiratorias para ilustrar conceptos complejos de manera visual y práctica, así también la incorporación de enlaces de tick tock. Estos recursos fueron diseñados para facilitar la comprensión de temas esenciales como diagnósticos y tratamientos.
12. Se revisó todo el contenido asegurando que los recursos multimedia e infografías estuvieran correctamente integrados y funcionaran de manera óptima. También ajustaste el diseño para garantizar que la información fuera clara y fácil de seguir, finalizando con una evaluación para medir el grado de atención del alumno

**Enlace al contenido elaborado (Ver Anexo 4)**

<https://iseazy.com/dl/4b59553a11e6424bb55f6d0bbbed8c60#/slide/qpdBSBG-PYI>

### **4.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales**

La plataforma digital elegida fue Google Classroom, una herramienta diseñada para simplificar el aprendizaje y la enseñanza tanto en línea como en el aula permite crear clases, asignar tareas y evaluar a los estudiantes. Es una LMS gratuita para cualquier cuenta de Google, es fácil de usar, tanto para docentes como para estudiantes, lo que favorece un entorno colaborativo, emplea una nube como sistema de almacenaje que puede ser usado desde cualquier dispositivo y mantiene la información en orden y al alcance de todos.

## ¿Cómo se usa el Google Classroom?

Registro y creación de clases: para empezar, tanto profesores como alumnos deben tener una cuenta de Google. Los docentes pueden crear una clase asignándole un nombre y una sección, generando un código que los alumnos utilizan para unirse.

Publicación de contenido: a través del tablón de anuncios de la clase, los profesores pueden compartir anuncios, materiales y tareas con los estudiantes. Estos archivos pueden quedar alojados en Google Drive, permitiendo a los estudiantes acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier dispositivo.

Asignación de tareas: los docentes pueden crear tareas con plazos específicos, añadir instrucciones detalladas y adjuntar archivos o enlaces externos. Las tareas se distribuyen automáticamente a todos los estudiantes inscritos en la clase.

Evaluación y retroalimentación: los profesores tienen la opción de revisar los trabajos entregados por los estudiantes y darles una calificación directamente en la plataforma. Además, pueden proporcionar comentarios personalizados para mejorar el aprendizaje.

### **Bienvenida**

El discurso de bienvenida propuesto en la plataforma Google Classroom es el siguiente:

Hola, Estudiantes de 11vo y 12vo semestre de Medicina:

- Queremos darles una cordial bienvenida en este inicio de un gran viaje de autoconocimiento y descubrimiento.
- El objetivo de este programa es que sientas que este proceso te pertenece, y que el aprovechamiento que le des dependerá de ti y de tu desarrollo personal. Estaremos aquí para apoyarte y orientarte a lo largo de este camino, que esperamos sea un excelente comienzo de semestre.

Luego de la misma se procedió a realizar un video de bienvenida utilizando la página AIstudios, donde se trabajó con avatares quienes presentan el saludo a todos los estudiantes de 11vo y 12vo semestre de medicina.

### **Enlace (Ver Anexo 5)**

<https://app.aistudios.com/share/67461df4d32732557b834adb>

### 4.3.1. Plan de trabajo– Plataforma Google Classroom

El plan de trabajo semestral propuesto para estudiantes de 11vo y 12vo semestre de Medicina de la Universidad de Las Américas (UDLA) en Ecuador, es realizado para asegurar que los jóvenes logren una formación integral, eficiente y de alta calidad, a través de herramientas digitales, que nos permiten mantenernos actualizados y renovados para una educación del futuro, a continuación, se detallan los objetivos principales de realizar un plan de trabajo para estos estudiantes:

- Organización del Aprendizaje Académico
- Cumplimiento de Requisitos Académicos
- Desarrollo de Habilidades Clínicas
- Fomento de la Investigación Científica
- Evaluación y Retroalimentación Continua
- Preparación para los Exámenes Finales
- Adaptación al Entorno Profesional
- Bienestar Académico y Personal

Semana/Actividad	Descripción	Objetivo	Metodología	Evaluación/Indicadores
<b>Primera semana</b>	Revisión de los contenidos relacionados con la Patología respiratoria frecuente en el paciente adulto.	Preparar a los estudiantes para que sean capaces de establecer un diagnóstico y tratamiento de las enfermedades respiratorias con los signos y síntomas frecuentes	Infografías Casos clínicos videos Lecturas de profundización Sesión síncrona.	Retroalimentación con la resolución de casos clínicos, que genera una evaluación al escoger las respuestas correctas.  Participación en sesión síncrona – clase  Evaluación del desempeño al final del programa de capacitación.

<p><b>Segunda semana</b></p>	<p>Revisión de los contenidos relacionados con la Patología del sistema digestivo</p>	<p>Preparar a los estudiantes para que sean capaces de establecer un diagnóstico y tratamiento de las enfermedades digestivas con los signos y síntomas que presenta el paciente.</p>	<p>Infografías Casos clínicos videos Lecturas de profundización Sesión síncrona.</p>	<p>Retroalimentación con la resolución de casos clínicos, que genera una evaluación al escoger las respuestas correctas.  Participación en sesión síncrona – clase  Evaluación del desempeño al final del programa de capacitación.</p>
<p><b>Tercera semana</b></p>	<p>Revisión de los contenidos relacionados con la Patología del sistema hematológico</p>	<p>Preparar a los estudiantes para que sean capaces de establecer un diagnóstico y tratamiento de las enfermedades hematológicas con los signos y síntomas que presenta el paciente.</p>	<p>Infografías Casos clínicos videos Lecturas de profundización Sesión síncrona.</p>	<p>Retroalimentación con la resolución de casos clínicos, que genera una evaluación al escoger las respuestas correctas.  Participación en sesión síncrona – clase  Evaluación del desempeño al final del programa de capacitación.</p>
<p><b>Cuarta semana</b></p>	<p>Revisión de los contenidos relacionados con la Patología del sistema nervioso</p>	<p>Preparar a los estudiantes para que sean capaces de establecer un diagnóstico y tratamiento de las enfermedades del sistema nervioso con los signos y síntomas que presenta el paciente.</p>	<p>Infografías Casos clínicos videos Lecturas de profundización Sesión síncrona.</p>	<p>Retroalimentación con la resolución de casos clínicos, que genera una evaluación al escoger las respuestas correctas.  Participación en sesión síncrona – clase  Evaluación del desempeño al final del programa de capacitación.</p>

## **Sesión 1: PATOLOGÍA DEL SISTEMA RESPIRATORIO**

- Video en el que se realiza la introducción breve al tema a tratar junto con la presentación del docente que llevará – se empleará como herramienta AIstudios, Filmora.
- Presentación de una infografía desarrollada con la herramienta CANVA, además de una presentación interactiva en Genially, o con isEasy.
- Documento en PDF con información relevante del tema presentado en la semana.
- Desarrollo de un caso clínico con preguntas de evaluación y retroalimentación, empleando la herramienta Genially.
- Presentación de un audio y video presentado por el docente. Con la herramienta Filmora, Audacity.
- Dos lecturas del tema actualizadas
- Sesión síncrona 1, para aclarar dudas, evaluación en clase y resolución de casos clínicos. Con la plataforma Zoom en la que se usarán también recursos como Kahoot, Padlet, para hacer más dinámica la actividad docente y evaluativa.

### **4.3.2. Diseño en la Plataforma Google Classroom:**

#### **Ver el video de introducción:**

- Mira el video donde el docente introduce el tema de la semana y presenta el curso. Este video ha sido creado usando **AIstudios** y **Filmora**.

#### **Revisar la infografía y la presentación interactiva:**

- Explora la **infografía** desarrollada con **CANVA** que resume las principales patologías respiratorias.
- Accede a la **presentación interactiva** en **Genially** o **isEasy** que ofrece un recorrido más detallado sobre el tema.

#### **Leer el documento en PDF:**

- Descarga el documento en PDF que contiene información relevante sobre las patologías respiratorias, que complementará lo que has visto en el video y las presentaciones.

### **Estudiar el caso clínico:**

- Resuelve el **caso clínico** que te será presentado a través de **Genially**.
- Este caso incluye preguntas de evaluación que te ayudarán a reforzar lo aprendido. Además, recibirás retroalimentación personalizada.

### **Escuchar el audio y ver el video del docente:**

- Escucha el **audio** y visualiza el **video** del docente, que profundiza en los puntos clave del tema tratado. Ambos recursos se encuentran disponibles en **Filmora** y **Audacity**.

### **Leer las lecturas actualizadas:**

- Accede y lee las **dos lecturas actualizadas** sobre patología respiratoria que se encuentran en el LMS (Google Classroom).

### **Participar en la sesión síncrona (en vivo):**

- Asiste a la **sesión síncrona** en **Zoom**, donde se aclararán dudas, se evaluarán los contenidos tratados y se resolverán casos clínicos en vivo.
- Durante esta sesión se utilizarán herramientas como **Kahoot**, **Padlet** y otras para hacer las actividades más dinámicas y participativas.

## **Sesión 2: PATOLOGÍA DEL SISTEMA DIGESTIVO**

- Video en el que se realiza la introducción breve al tema a tratar junto con la presentación del docente que llevará – se empleará como herramienta AIstudios, Filmora.
- Presentación de una infografía desarrollada con la herramienta CANVA, además de una presentación interactiva en Genially, o con isEasy.
- Documento en PDF con información relevante del tema presentado en la semana.
- Desarrollo de un caso clínico con preguntas de evaluación y retroalimentación, empleando la herramienta Genially.

- Presentación de un audio y video presentado por el docente. Con la herramienta Filmora, Audacity.
- Dos lecturas del tema actualizadas
- Sesión síncrona 1, para aclarar dudas, evaluación en clase y resolución de casos clínicos. Con la plataforma Zoom en la que se usarán también recursos como Kahoot, Padlet, para hacer más dinámica la actividad docente y evaluativa.

#### **4.3.3. Diseño en la Plataforma Google Classroom:**

##### **Ver el video de introducción:**

- Mira el video de introducción al tema de patología del sistema digestivo, realizado con **AIstudios** y **Filmora**.

##### **Revisar la infografía y la presentación interactiva:**

- Explora la **infografía** creada en **CANVA** y la presentación interactiva en **Genially** o **isEasy**, que presentan las patologías más comunes del sistema digestivo.

##### **Leer el documento en PDF:**

- Descarga el documento en PDF con información clave sobre las patologías del sistema digestivo.

##### **Estudiar el caso clínico:**

- Resuelve el **caso clínico** interactivo en **Genially** relacionado con el sistema digestivo, donde responderás preguntas que te ayudarán a comprender mejor las patologías.

##### **Escuchar el audio y ver el video del docente:**

- Escucha el **audio** y visualiza el **video** en los que el docente explica el tema. Los recursos están disponibles en **Filmora** y **Audacity**.

##### **Leer las lecturas actualizadas:**

- Revisa las **dos lecturas actualizadas** sobre las patologías del sistema digestivo disponibles en Google Classroom.

### **Participar en la sesión síncrona (en vivo):**

- Asiste a la **sesión en vivo en Zoom** para resolver dudas y realizar evaluaciones interactivas. Se utilizarán herramientas como **Kahoot, Padlet**, y otros recursos para dinamizar las actividades.

### **Sesión 3: PATOLOGÍA DEL SISTEMA HEMATOLÓGICO**

- Video en el que se realiza la introducción breve al tema a tratar junto con la presentación del docente que llevará – se empleará como herramienta **Aistudios, Filmora**.
- Presentación de una infografía desarrollada con la herramienta **CANVA**, además de una presentación interactiva en **Genially**, o con **isEasy**.
- Documento en **PDF** con información relevante del tema presentado en la semana.
- Desarrollo de un caso clínico con preguntas de evaluación y retroalimentación, empleando la herramienta **Genially**.
- Presentación de un audio y video presentado por el docente. Con la herramienta **Filmora, Audacity**.
- Dos lecturas del tema actualizadas
- Sesión síncrona 1, para aclarar dudas, evaluación en clase y resolución de casos clínicos. Con la plataforma **Zoom** en la que se usarán también recursos como **Kahoot, Padlet**, para hacer más dinámica la actividad docente y evaluativa.

### **Diseño en la Plataforma Google Classroom:**

#### **Ver el video de introducción:**

- Visualiza el video donde el docente presenta el tema de la semana, creado con **Aistudios** y **Filmora**.

#### **Revisar la infografía y la presentación interactiva:**

- Revisa la **infografía** en **CANVA** y la presentación interactiva en **Genially** o **isEasy** sobre las patologías del sistema hematológico.

#### **Leer el documento en PDF:**

- Descarga el documento en PDF que contiene información detallada sobre las enfermedades hematológicas.

#### **Estudiar el caso clínico:**

- Resuelve el **caso clínico** en **Genially** que te ayudará a aplicar los conceptos aprendidos sobre patologías hematológicas, incluyendo preguntas clave y retroalimentación.

#### **Escuchar el audio y ver el video del docente:**

- Escucha el **audio** y visualiza el **video** en los que el docente profundiza sobre el sistema hematológico. Los contenidos están disponibles en **Filmora** y **Audacity**.

#### **Leer las lecturas actualizadas:**

- Lee las **dos lecturas actualizadas** sobre patologías hematológicas disponibles en Google Classroom.

#### **Participar en la sesión síncrona (en vivo):**

- Asiste a la **sesión en vivo en Zoom** para resolver dudas, hacer evaluaciones en clase y discutir los casos clínicos. Se utilizarán herramientas como **Kahoot**, **Padlet**, entre otros, para hacer las actividades más interactivas.

#### **Sesión 4: PATOLOGÍA DEL SISTEMA NERVIOSO**

- Video en el que se realiza la introducción breve al tema a tratar junto con la presentación del docente que llevará – se empleará como herramienta AIstudios, Filmora.
- Presentación de una infografía desarrollada con la herramienta CANVA, además de una presentación interactiva en Genially, o con isEasy.
- Documento en PDF con información relevante del tema presentado en la semana.
- Desarrollo de un caso clínico con preguntas de evaluación y retroalimentación, empleando la herramienta Genially.
- Presentación de un audio y video presentado por el docente. Con la herramienta Filmora, Audacity.
- Dos lecturas del tema actualizadas

- Sesión síncrona 1, para aclarar dudas, evaluación en clase y resolución de casos clínicos. Con la plataforma Zoom en la que se usarán también recursos como Kahoot, Padlet, para hacer más dinámica la actividad docente y evaluativa.

### **Diseño en la Plataforma Google Classroom:**

#### **Ver el video de introducción:**

- Visualiza el video donde el docente introduce el tema de la patología del sistema nervioso, realizado con **AIstudios** y **Filmora**.

#### **Revisar la infografía y la presentación interactiva:**

- Consulta la **infografía** creada en **CANVA** y la presentación interactiva en **Genially** o **isEasy** sobre las patologías del sistema nervioso.

#### **Leer el documento en PDF:**

- Descarga el documento en PDF que detalla las patologías del sistema nervioso.

#### **Estudiar el caso clínico:**

- Resuelve el **caso clínico** interactivo en **Genially**, con preguntas que te permitirán evaluar tu comprensión de las patologías neurológicas.

#### **Escuchar el audio y ver el video del docente:**

- Escucha el **audio** y visualiza el **video** donde el docente explica los temas relacionados con el sistema nervioso. Estos contenidos están disponibles en **Filmora** y **Audacity**.

#### **Leer las lecturas actualizadas:**

- Lee las **dos lecturas actualizadas** sobre patologías neurológicas que están disponibles en Google Classroom.

### **Participar en la sesión síncrona (en vivo):**

- Asiste a la **sesión en vivo en Zoom**, donde podrás aclarar dudas, realizar evaluaciones y resolver casos clínicos. Durante la clase se utilizarán herramientas como **Kahoot, Padlet**, entre otras, para dinamizar las actividades y hacerlas más interactivas.

### **Conversaciones**

Se incluye también una actividad para consultas al docente vía e mail, con desarrollo de un debate frente a una pregunta realizada por el estudiante al docente.

Sesiones síncronas, serán grabadas para que el estudiante pueda revisarlas cuantas veces considere necesaria para su completo aprendizaje.

### **Evaluación final de la materia**

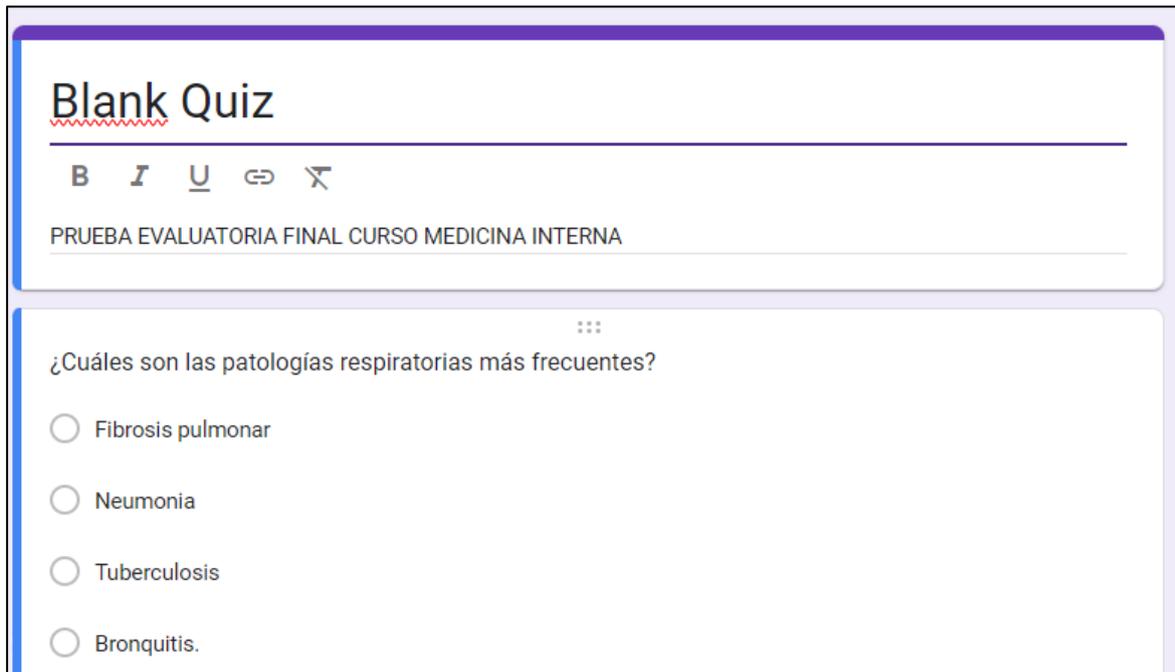
Se utiliza el formulario **Blank Quiz**, disponible en Google Classroom.

Hay una sección para grabación de **sesiones síncronas**, un repositorio para que puedan revisar la clase.

### **Diseño en la Plataforma Google Classroom de la Evaluación Final de la Materia.**

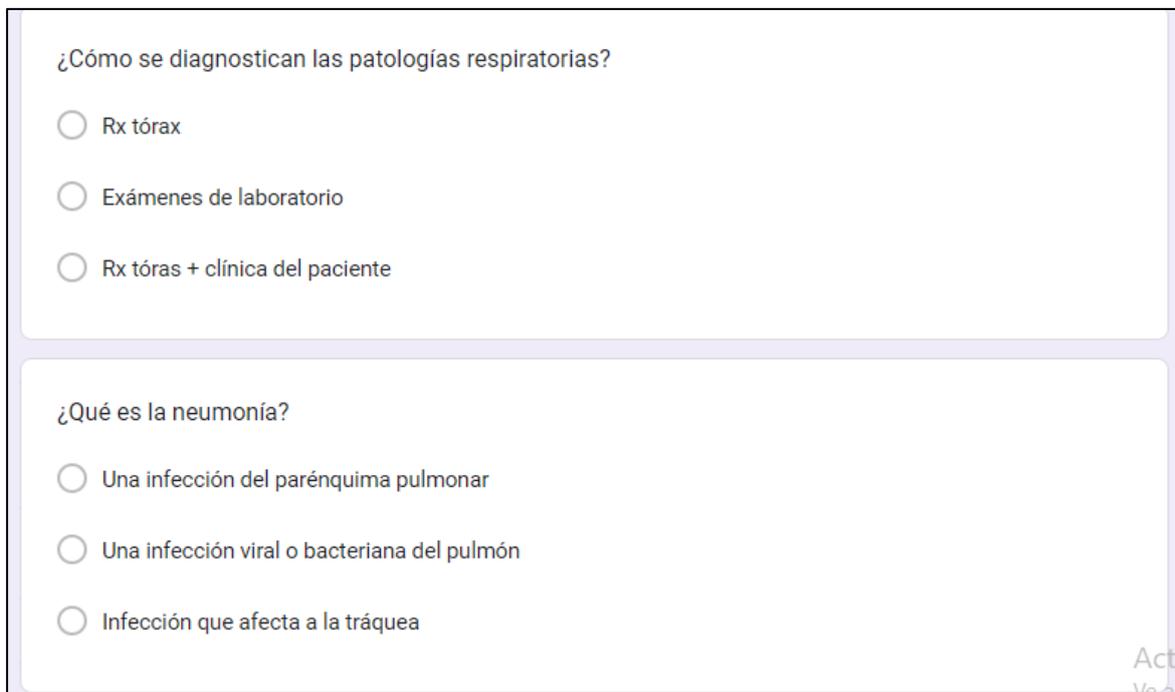
Estimado estudiante, luego de cuatro semanas de intenso trabajo, te invito a resolver el siguiente cuestionario.

Lee con detenimiento cada pregunta, todas las preguntas tiene una sola respuesta. Cuentas con 20 minutos para la realización del test. **(se adjunta imágenes del test).**



**Imagen No. 5.** Cuestionario Generado en plataforma

**Fuente:** Autores



**Imagen No. 6.** Cuestionario Generado en plataforma

**Fuente:** Autores

¿Qué es la fibrosis pulmonar?

- Una enfermedad crónica del parénquima pulmonar
- Una enfermedad crónica que disminuye la elasticidad del pulmón
- Una infección del pulmón

---

⋮

¿Cómo se diagnostica un cuadro de diarrea aguda?

- Síntomas como diarrea, vómito, fiebre
- Tos, mocos, dificultad para respirar
- Ninguna de las anteriores

**Imagen No. 7.** Cuestionario Generado en plataforma

**Fuente:** Autores

¿Qué es la anemia?

- Déficit de hierro a nivel sanguíneo
- Déficit de oxígeno en la sangre
- Perdida de sangre sin causa aparente.

---

¿Las convulsiones son patologías de que tipo?

- Neurológicas
- Hematológicas
- Digestivas

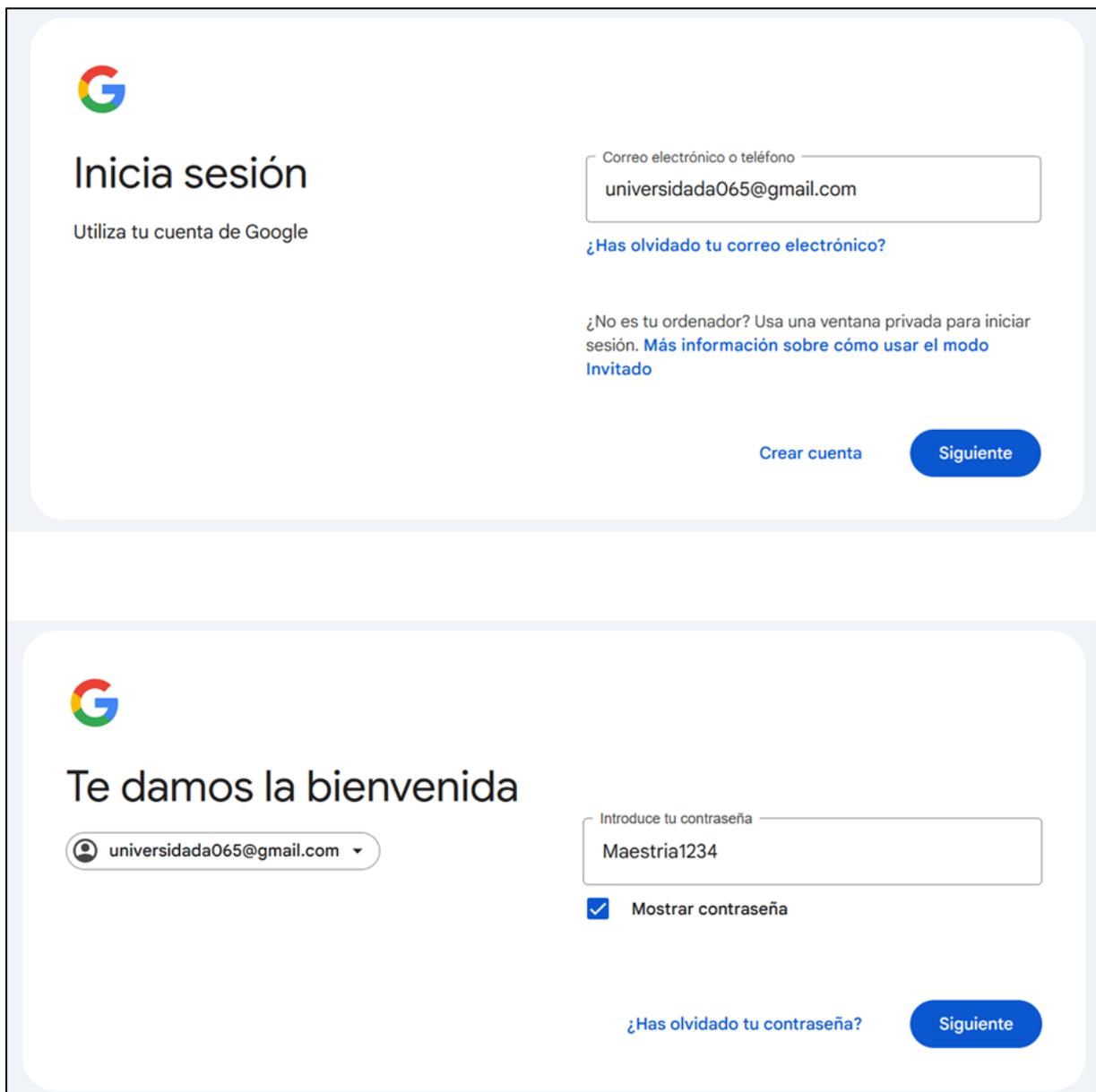
**Imagen No. 8.** Cuestionario Generado en plataforma

**Fuente:** Autores

#### 4.3.4. Enlace de Google: Classroom:

- ✓ <https://classroom.google.com/u/2/c/NzM1ODg3NjQ1MDYw>
- ✓ Usuario: [universidada065@gmail.com](mailto:universidada065@gmail.com)
- ✓ Contraseña: Maestria1234
- ✓ Código de Clase:  
<https://classroom.google.com/c/NzM1ODg3NjQ1MDYw?cjc=hprupft>

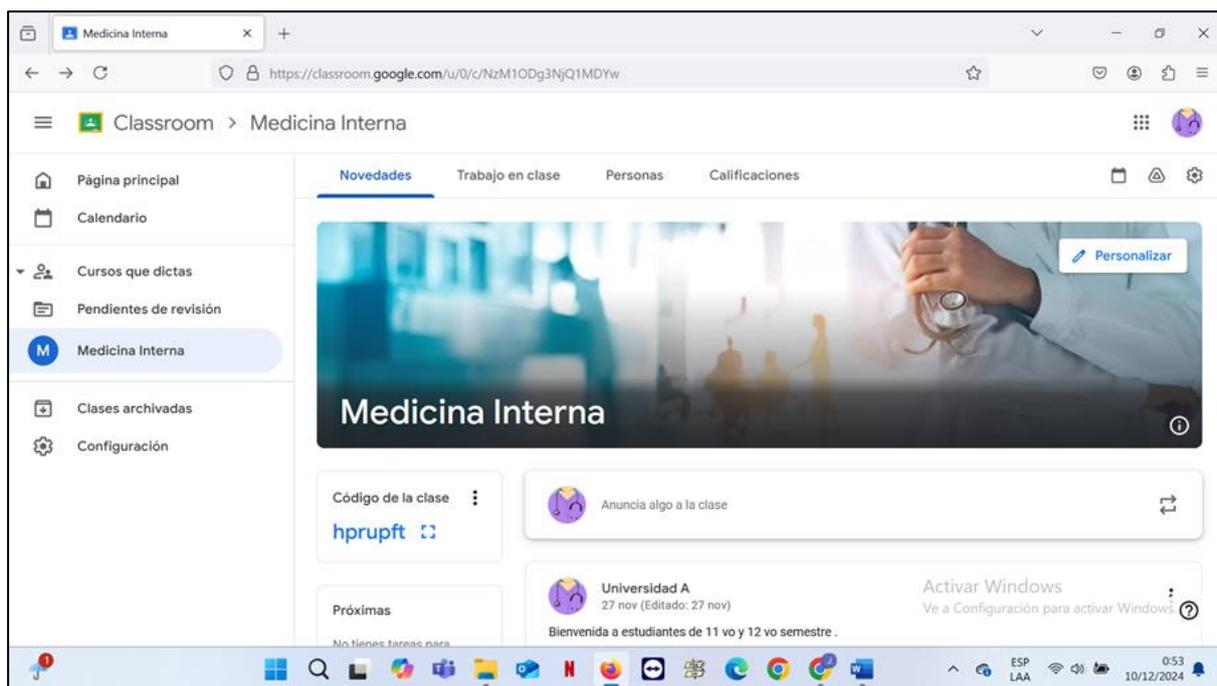
#### Ingreso a la plataforma



The image displays two sequential screenshots of the Google Classroom login interface. The first screenshot, titled 'Inicia sesión', features the Google logo and a text prompt 'Utiliza tu cuenta de Google'. A text input field for 'Correo electrónico o teléfono' contains the email 'universidada065@gmail.com'. Below the field is a blue link for '¿Has olvidado tu correo electrónico?'. A note at the bottom suggests using a private window for login. The second screenshot, titled 'Te damos la bienvenida', shows the same email in a dropdown menu. The password field 'Introduce tu contraseña' contains 'Maestria1234', and the 'Mostrar contraseña' checkbox is checked. A blue link for '¿Has olvidado tu contraseña?' is also present.

**Imagen No. 9.** Inicio de sesión a la Plataforma Google Clasroom

**Fuente:** Autores



**Imagen No. 10.** Diseño de la Plataforma de Google Classroom

**Fuente:** Autores

## **5. Conclusiones y Recomendaciones**

### **5.1. Conclusiones**

- Se determinó que Google Classroom es una herramienta efectiva para fomentar la motivación académica y mejorar el rendimiento de los estudiantes de 11vo y 12vo semestre de la carrera de Medicina en la UDLA. La accesibilidad, organización, la integración con diversas herramientas y la facilidad de uso de la plataforma se identificaron como factores clave que promueven la interacción entre estudiantes y docentes, facilitando el seguimiento continuo de tareas y objetivos académicos.
- La implementación de acciones orientadas a la comunidad educativa mediante el uso de Google Classroom destacó su potencial no solo como plataforma educativa, sino también como un medio para fortalecer los valores éticos y de responsabilidad social mediante la aplicación de un código deontológico como guía para favorecer un buen uso de la plataforma, fomentando estos compromisos y deberes contribuyendo de manera ética y efectiva a la sociedad.
- Los recursos didácticos diseñados para Google Classroom, como materiales interactivos en las diversas herramientas digitales, guías de estudio didácticas y evaluaciones formativas con retroalimentación, demuestran efectividad para mantener el interés de los estudiantes y reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje, estas herramientas también favorecen la autonomía en el aprendizaje y optimizan el uso de esta plataforma, lo que resulta un mayor nivel de motivación del estudio de los contenidos y mejora del desempeño académico.
- Mediante el desarrollo del curso en Google Classroom se determinó que el impacto de los recursos educativos implementados en la plataforma fortalece significativamente el rendimiento académico de los estudiantes de medicina, la personalización de los contenidos y el uso de estrategias didácticas digitales contribuyen a un aprendizaje más dinámico y adaptado a las necesidades de los estudiantes, consolidando la plataforma como un aliado estratégico en la educación médica.

### **5.2. Recomendaciones**

- El uso sostenido y ético de Google Classroom requiere la capacitación continua de docentes, la actualización periódica de los recursos didácticos y la integración de

estrategias que promuevan la interacción colaborativa. Además, es fundamental garantizar que el entorno virtual complementa la formación práctica y ética esencial en la carrera de Medicina, promoviendo un aprendizaje integral y significativo.

- Optimización de la plataforma para garantizar que todos los estudiantes independientemente de su nivel tecnológico puedan aprovechar al máximo y fortalecer la colaboración entre estudiantes mediante el uso de herramientas colaborativas dentro de la plataforma, lo cual fomentará el aprendizaje en equipo y la resolución de casos prácticos.

## 6. Referencias

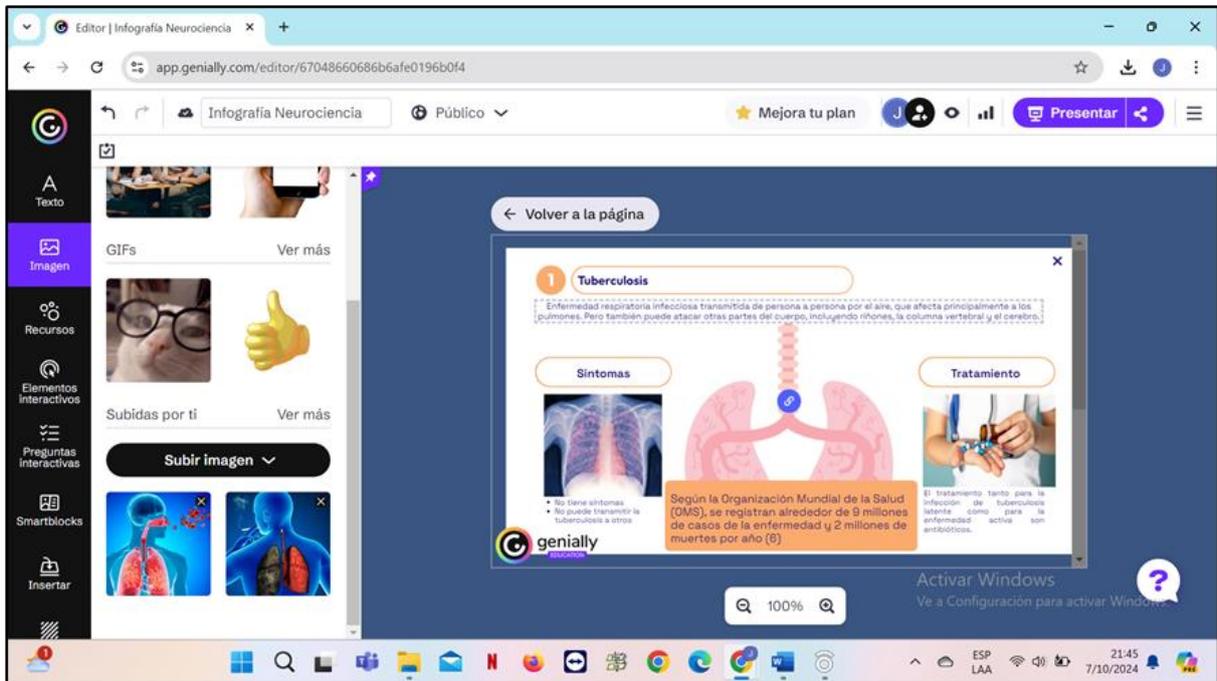
1. Curiosa Web., (2023). Historia de la Educación: evolución y cambios a lo largo del tiempo. Recuperado de: [https://curiosaweb.com/historia-de-la-educacion-evolucion-y-cambios-a-lo-largo-del-tiempo/?damemas\\_lectura=1](https://curiosaweb.com/historia-de-la-educacion-evolucion-y-cambios-a-lo-largo-del-tiempo/?damemas_lectura=1)
2. UNESCO (2022), Transformar la educación para el futuro. Recuperado el 11 de diciembre de 2024, de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382765\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382765_spa)
3. Ciberlinea, (2024). Qué son las Herramientas Digitales y su impacto. Recuperado de <https://ciberlinea.net/que-son-herramientas-digitales-y-su-impacto/>
4. Tapia, K. (2024, octubre 12). Google Classroom: qué es, cómo se usa y para qué sirve. Digital Trends Español. Recuperado de <https://es.digitaltrends.com/tendencias/google-classroom-que-es-como-usar/>
5. UDLA(2024), Historia, misión y visión. (s/f). UDLA -Recuperado el 11 de diciembre de 2024, de <https://www.udla.edu.ec/la-udla/sobre-nosotros/historia-mision-vision/>
6. Universidad de las Américas, Ecuador (24 de agosto 2024). En Wikipedia. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Universidad\\_de\\_las\\_Am%C3%A9ricas\\_\(Ecuador\)&oldid=162053768#Enlaces\\_externos](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Universidad_de_las_Am%C3%A9ricas_(Ecuador)&oldid=162053768#Enlaces_externos)
7. Gamarra, M. (2023, noviembre 7). Herramientas digitales educativas: importancia e influencia en el sistema actual. Canal Educación y Sociedad. <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/herramientas-digitales-educativas/>
8. González, A. M., López, E., Expósito, E., y Moreno, E. (2021). Motivación académica y autoeficacia percibida y su relación con el rendimiento académico en los estudiantes universitarios de la enseñanza a distancia. Revista electrónica de investigación y evaluación educativa. 27(2). <https://hdl.handle.net/11162/219307> citado en Rodríguez-Barboza, J. R., Pablo-Huamani, R., Deneri Sáenz, E. G., Ramos Morales, D. V., & Rodríguez Rojas, M. L. (2023). Innovación educativa en acción: herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(30), 1739–1751. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.624>
9. Sara. (2024). La importancia de la motivación en el aprendizaje: claves para potenciar el aprendizaje significativo. Educatic's. <https://educatic's.ar/motivacion-en-el-aprendizaje/>

10. Espinosa Mendoza, M. J., & Pérez Pérez, M. P. B. (2023). La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 11060-11097. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4186](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4186)
11. Avello, R., & Rodríguez, M. A. (2020). La importancia de la motivación en la enseñanza en línea (Version 1.0). <https://gitema.ucf.edu.cu/?p=260>
12. Cea, Fredy, Ricardo A. García Hormazábal, Héctor Turra Chico, Beatriz Moya Figueroa, Sergio Sanhueza Jara, Rodrigo Moya Sobarzo y Wilma A. Vidal Hernández. 2020. Educación online de emergencia: Hablando a pantallas en negro. En *Ciper: Ciper Académico*. 08 de junio de 2020 . < <https://www.ciperchile.cl/2020/06/08/educacion-online-de-emergencia-hablando-a-pantallas-en-negro>.
13. Chaves Torres, Anívar Néstor. 2017. La educación a distancia como respuesta a las necesidades educativas del siglo XXI. En *Revista Academia y Virtualidad*. Vol. 10, no. 1, 23-41. <https://doi.org/10.18359/ravi.2241>
14. Ozaydın Ozkara, Betül y Hasan Cakir. 2018. Participation in online courses from the students' perspective. En *Interactive Learning Environments*. Vol. 26, no. 7. <<https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1421562>>
15. Nieuwoudt, Johanna Elizabeth. 2020. Investigating synchronous and asynchronous class attendance as predictors of academic success in online education. En *Australasian Journal of Educational Technology*. Vol. 36, no. 3, 15-25. <<https://doi.org/10.14742/ajet.5137>>
16. Rodríguez Pintor, Juana y Liliana Caso de Palá. 2000. El dilema de la participación en la enseñanza universitaria. <<https://core.ac.uk/reader/95052222>> [Consulta: 07 mayo 2021]. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400316](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400316)
17. Salavera, C, Usan, P., (2028). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6631794>.
18. Alemany, I., Campoy, I., Ortiz, M., & Benzaquén, R. (2015). Las orientaciones de meta en el alumnado de secundaria: Un análisis en un contexto multicultural. *Publicaciones*, 45, 83-100.
19. Contreras, P., Mora, B., Metaute, P. (2015). El rol del estudiante en los ambientes educativos mediados por las TIC. *Revista Lasallista de Investigación*. Vol 12, Pág. 132-138. DOI: [10.22507/rli.v12n2a14](https://doi.org/10.22507/rli.v12n2a14).

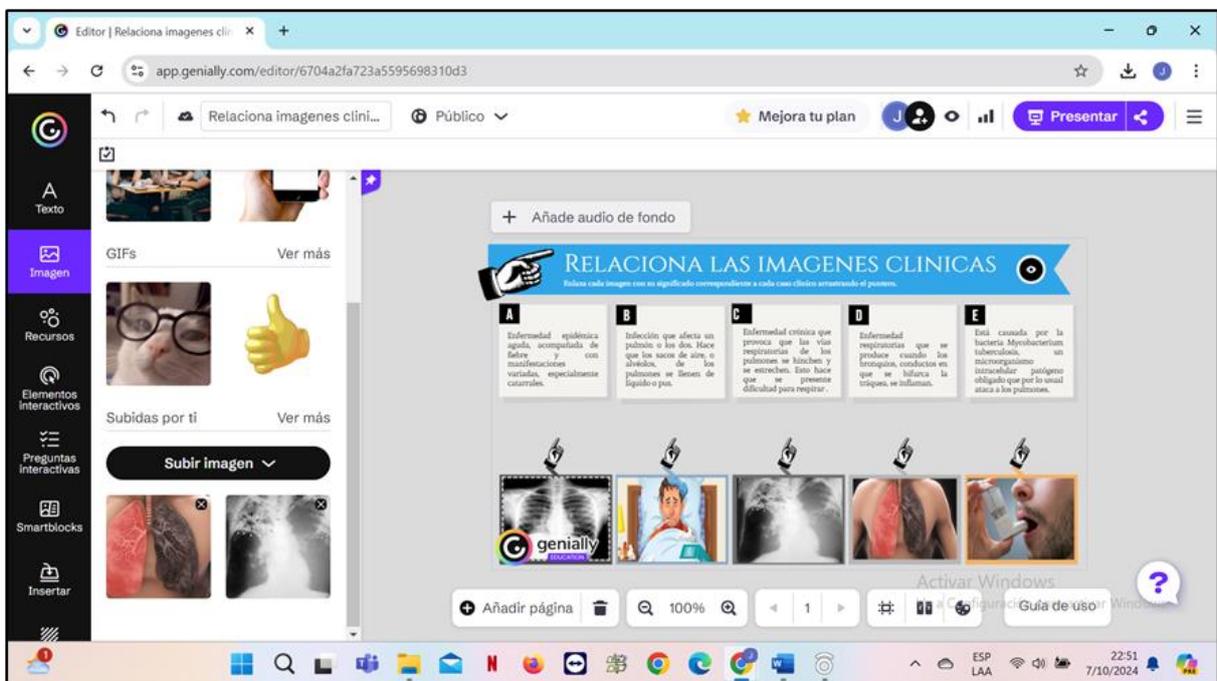
20. Gómez, M. (2006). Introducción a la metodología de la investigación científica. (pp.59). Editorial Brujas.
21. Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. (6a ed., pp. 1-20). McGraw-Hill.
22. Morales, P (2012). Elaboración de Material Didáctico. Red Tercer Milenio. (p. 87). Tlalnepantla. México
23. Bernal, A (2006). Metodología de la investigación. Tercera edición. Pearson Educacion. Colombia.
24. Anderson, L. W., & Krathwohl, D.. (2001). Una taxonomía para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación. Nueva York: Longman.
25. Bunge, M. (2007). La ciencia. Su método y su filosofía. DCC UChile. [https://users.dcc.uchile.cl/~cguierr/cursos/INV/bunge\\_ciencia.pdf](https://users.dcc.uchile.cl/~cguierr/cursos/INV/bunge_ciencia.pdf)
26. Equipo editorial, Etecé. (2023, 24 enero). *Educación: qué es, tipos, características e importancia*. Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/educacion/>
27. Marchena, W. A. (2021, 3 agosto). *9 Objetivos principales de la educación*. DESARROLLO PERSONAL HOY. <https://www.wilsonardila.com/9-objetivos-principales-de-la-educacion/>
28. Vidal, S. (2023, 30 agosto). *¿Qué es el Código Ético? ¿Cuáles son los objetivos del Código Ético?*. Tecnobits. [https://tecnobits.com/que-es-el-codigo-etico-cuales-son-los-objetivos-del-codigo-etico/#google\\_vignette](https://tecnobits.com/que-es-el-codigo-etico-cuales-son-los-objetivos-del-codigo-etico/#google_vignette)
29. Colegio oficial de doctores y licenciados en filosofía y letras y ciencias de Valencia y Castellon, (2010). Código Deontológico de la Profesión Docente. Disponible en <https://cdlvalencia.org/codigo-deontologico/#:~:text=3.1.%20Mostrar%20el%20m%C3%A1ximo>

## 7. Anexos

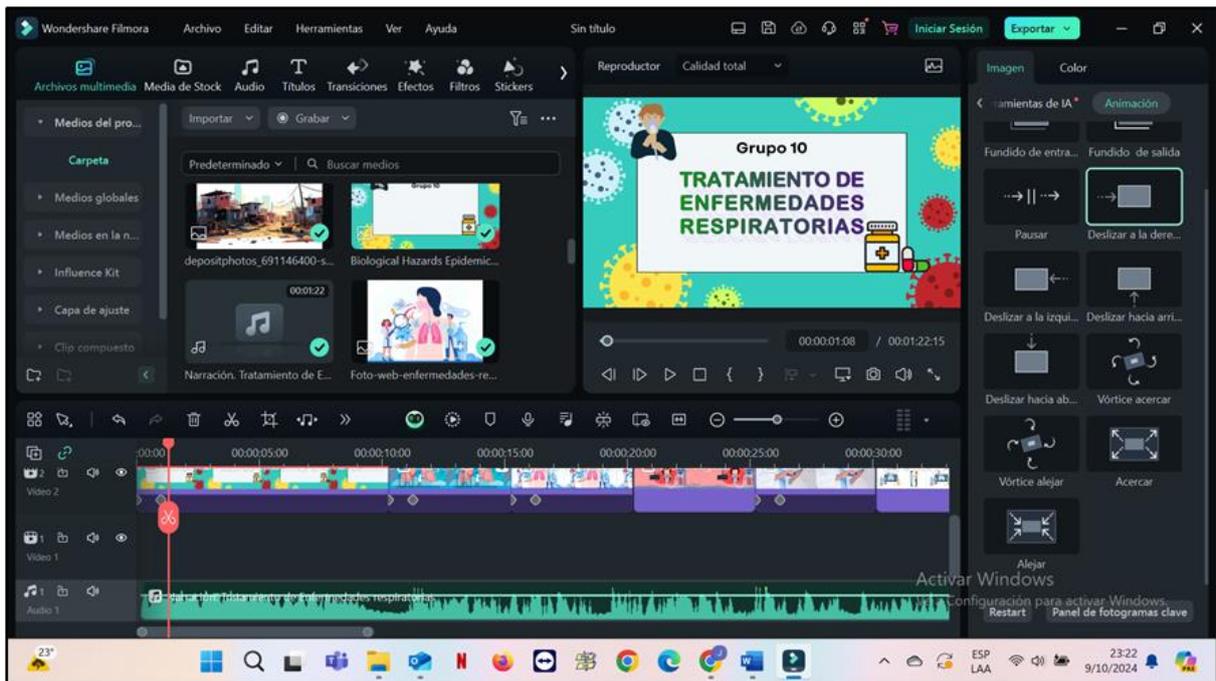
### 1. Elaboración de Infografía Interactiva en Genially, Guión Multimedia 1



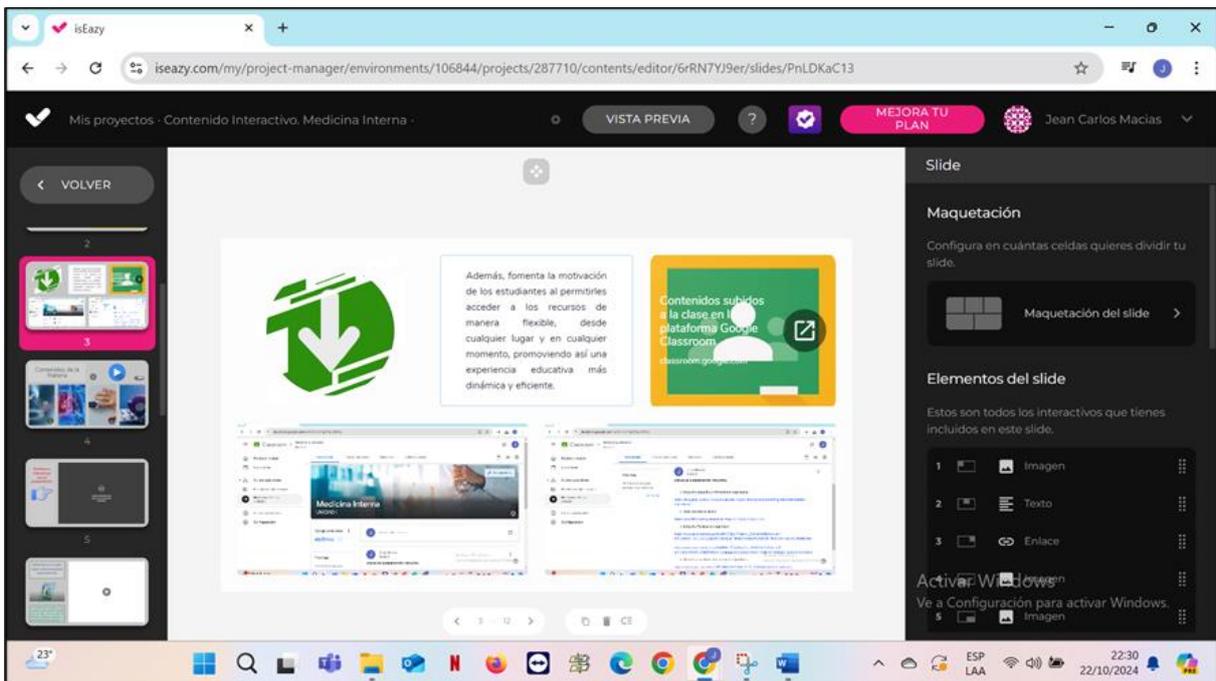
### 2. Elaboración de Juego Interactivo en Genially, Guión Multimedia 2



### 3. Edición del Video Narrativo en Filmora, Guión Multimedia 3



### 4. Elaboración de un curso interactivo en isEazy.



iseazy.com/my/project-manager/environments/106844/projects/287710/contents/editor/6rRN7Y9er/slides/W\_LwhtRVN

Mis proyectos - Contenido Interactivo. Medicina Interna -

VISTA PREVIA

MEJORA TU PLAN

Jean Carlos Macias

VOLVER

Empieza a Interactuar

Respecto a la plantilla anterior, escoje la palabra acertada completando la oración correctamente.

El asma es una enfermedad [ ] que afecta a personas de todas las edades. Se debe a la [ ] y la contracción de los músculos que rodean las vías respiratorias, las cuales dificultan la [ ]. Puede causar síntomas como

Completar

Texto

Pon entre corchetes [ ] las palabras que quieres que escoja el alumno.

El asma es una enfermedad [crónica] que afecta a personas de todas las edades. Se debe a la [inflamación] y la contracción de los músculos que rodean las vías respiratorias, las cuales dificultan la [respiración]. Puede causar síntomas como [tos], sibilancias, falta de aire y opresión en el pecho, que pueden ser leves o graves y aparecer y desaparecer con el tiempo.

Imagen de acompañamiento

Wigna.jpg

para activar Windows.

23°

ESP LAA

22/10/2024

Contenido Interactivo. Medicina

iseazy.com/dl/4b59553a11e6424bb55f6d0bbbed8c60#/evaluation/B1E1V5q54

92%

01 / 04 ¿Qué microorganismo es responsable principal de la Tuberculosis?

- Haemophilus influenzae
- Mycobacterium tuberculosis
- Streptococcus pneumoniae

02 / 04 ¿Qué técnica de diagnóstico permite identificar microorganismos responsables en las primeras horas tras el inicio de un cuadro clínico?

- Inmunocromatográficas
- Cultivo bacteriano

iseazyauthor FREE VERSION

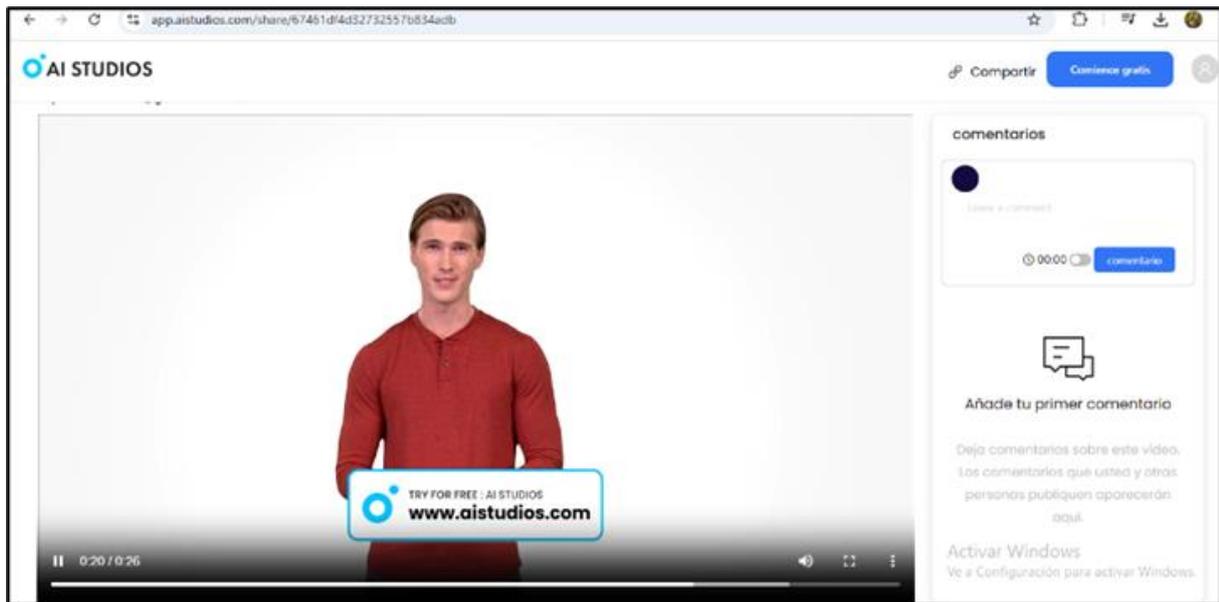
Ve a Configuración para activar Windows. ¿QUIERES CREAR UN CURSO COMO ESTE?

24°

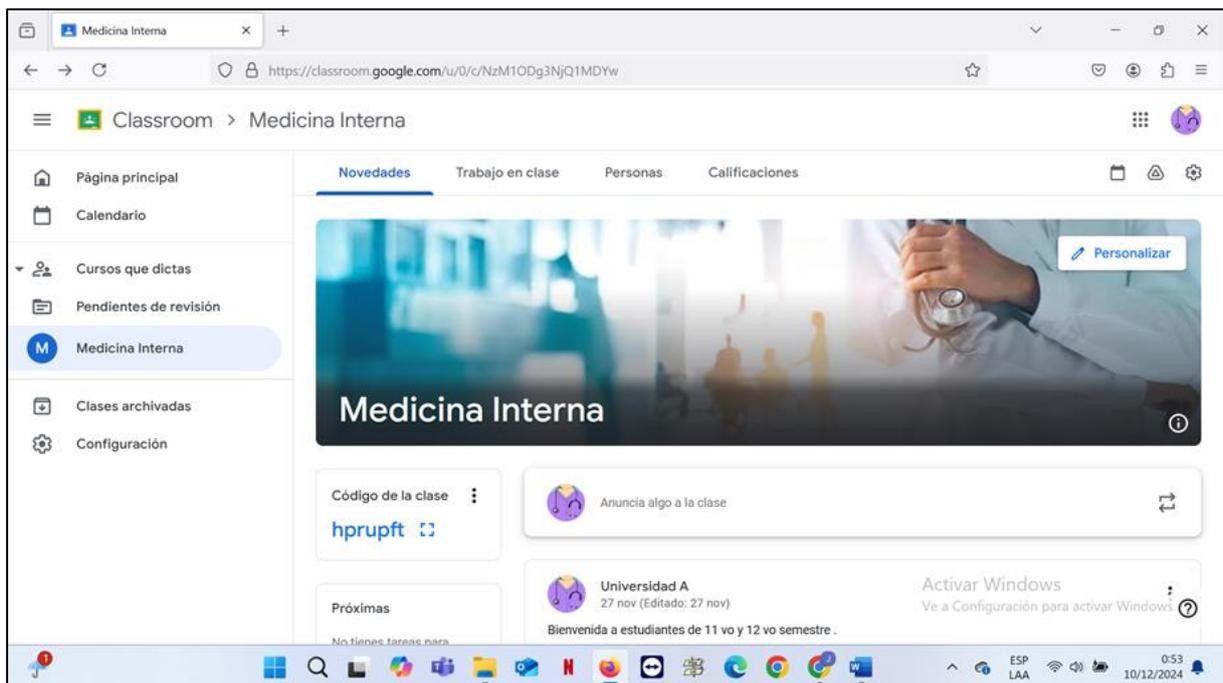
ESP LAA

12/12/2024

5. Discurso de bienvenida elaborado en AI Studio.



6. Plataforma de Google Classroom generada por autores.



Medicina Interna

https://classroom.google.com/c/NzM1ODg3NjQ1MDYw

Classroom > Medicina Interna

Página principal  
Calendario  
Cursos que dictas  
Pendientes de revisión  
Medicina Interna  
Clases archivadas  
Configuración

Novedades Trabajo en clase Personas Calificaciones

Próximas  
No tienes tareas para entregar próximamente  
[Ver todo](#)

Universidad A  
10:21 p.m.  
Presentación Interactiva, Curso Enfermedades Respiratorias. Evaluación y Retroalimentación.  
Contenido Interactivo...  
<https://iseazy.com/dl/4b59f>

Agregar comentario para la clase...

Universidad A  
27 nov (Editado: 27 nov)  
Bienvenida a estudiantes de 11 vo y 12 vo semestre.